

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

**Oldtimer
Der Clou
Valhalla 2
Kingmaker
Sensible Golf**

INTRO

Sziasztok!

Íme elérkezett a pillanat, hogy bejelentjük, itt a második Amiga GURU. Az első szám igen vegyes fogadtatásra talált a számítástechnikai lapokat olvasók között. Az Amigások természetesen örültek a változtatásnak, bár előfordult némi morgolódás a cikkek trissessége terén. Valóban egy kicsit avitos volt némelyik cikk, ez annak tudható be, hogy a cikkírói gárdát is meglepetésként érte az Amigasodás és pillanatok alatt kellett előteremlni a belevő cikkeket. Most már ez másképp volt, de még valószínűleg van mit javítanunk.

A hónap szenzációja, csakúgy mint a PC GURU esetén az újsághoz megjelentetett lemez melléklet. A lemezt meg lehet rendelni, illetve az előfizetők rendszeresen kapni fogják mindentajta ellenszolgáltatás nélkül. Ebből is látszik, hogy érdemes előfizetni a GURU-ra. A lemezen mindig újdonságok, érdekességek és egyébek lesznek, melyek kapcsolódni fognak az újság tartalmához. Reméljük tetszeni fog próbálkozásunk, nekünk egy kicsit a régi lemez GURU-k hangulatát idézte a dolog.

Kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek

GURU team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanígy előfizethsz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!

Tehát ragadj egy rózsaszín postautólevényt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Borusz Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a.
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újrateljesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

- 4 Hírek
- 6 Oldtimer
- 10 Sensible Golf
- 11 Syndicate
- 12 Valhalla 2
- 16 Der Clou
- 19 Super Skidmarks
- 20 Kingmaker
- 24 Shareware játékok
- 26 Levelezés
- 28 Zenemánia
- 30 Hardware Bazar
- 31 A Rendszerbarát
- 32 AMOS
- 33 Apróhirdetés
- 35 PD Zóna
- 36 Programozástechnika
- 41 Filmvilág
- 42 Atari rovat
- 45 Assembly programozás
- 46 Cheat
- 47 A1200 tower
- 48 Ray Tracing
- 50 CD-ROM
- 52 Aminet CD
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista



HÍREK AMIGA

Bloodnet

A Gametek jövőtáblából nemrégiben megjelent a Bloodnet A500 és A600 verziója is. A PC-n igen nagy sikert aratott cy-

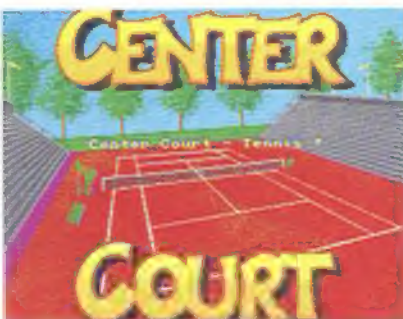


Rainbow Arts		
All Points B&B 1990		
Rainbow Arts, Rainbow Arts		
PHYSICAL		
Strength	10	
Power	10	
Speed	10	
Stamina	10	
Fire Power	10	
COMBAT		
Hit	10	
Defence	10	
Accuracy	10	
Speed	10	
Stamina	10	
Fire Power	10	
PERSONALITY		
Intelligence	10	
Charisma	10	
Confidence	10	
Stamina	10	
Fire Power	10	
MENTAL		
Intelligence	10	
Charisma	10	
Confidence	10	
Stamina	10	
Fire Power	10	

berspace kalandjáték 99 évvel a mai kor után játszódik, a teljesen "el-technosodott" New York-ban. A cyberkönyvekből már jól ismert környezetet is megtalálhatjuk a játékban, így ne lepődjünk meg ha ismerős szituációkkal és jellemzőkkel találkozunk. Egyébként az izg-vérg kalandjáték nem tartozik a könnyebb alkotások közé, csak azoknak ajánlhatom, kik komolyabban akarnak foglalkozni a cyber világgal. A játékról több korábbi PC GURU-ban is jelent meg cikk folytatásokban, a segítséget keresők forduljanak nyugodtan a leíráshoz.

Centre Court Tennis

Az ACID nemsokára egy remek tenisz programmal lepi meg a játék szerelmeseit. Elég régen nem láttunk már ilyen jellegű programot, így csemegének számít ez az alkotás. A játékban sima meccseket is játszhatunk, vagy éppen tournament



módbba is kapcsolhatunk, mikor is egy teljes idényt kell végigjátszanunk. A játék grafikája nem tartozik a legnagyobbak közé, de azért még megüti a mércét. Figuráink néha igen érdekes mozdulatokra képesek, csak éppen az ütőjüket nem dobják fel amikor nyertünk. A mozgás igen szépre sikeredett, bár mintha egy kicsit darabos lenne időnként. A program A500-ast igényel, így mindenki hódolhat a tenisz örömeinek.

Coala

A Coala-ról már ejtettünk néhány szót az ECTS beszámolóban, nos egy kicsit pontatlanul. A program nem repülőgép, hanem egy harci helikopter-szimulátor lesz, ha minden igaz olyan jellemzőkkel, amit eddig nem láthattunk még Amigán. A mouse-val vezérelt programban légi és földi támadásokra is kell számítanunk, az ellenségeink mindent felvonultatnak ellenünk ami csak van. A játék helyszíne egyébként a Rainbow Islands névre hallgató sziget, mely természetesen a mi fisz-



teletünkre igen csak tele lesz ellenséggel. A program kizárólag AGA-s gépekre fog megjelenni, bár valószínű, hogy erre csak a sebesség miatt volt szükség. A grafikája egyébként jellemzően a vektorokra épül,



sajnos még várunk kell arra, hogy texture-mapped technikával készüljenek a game-k Amigára is. A játékot egyébként az Empire adja ki és méltó vetélytársa lesz a nemrégiben megjelent Zeewolf-nak.

Lollypop

A Rainbow Arts nem nagyon jeleskedett eddig nagy játékokkal, most sincs ez másképp, hiszen maradtak a jól ismert bevált szokásoknál, a Lollypop elkészítésénél. Persze a platform, ugráios játékok kedvelőinek tetszeni fog a game, hiszen a játék hatalmas. Mindez abból következik, hogy 1300 képernyőn és 28 pályán keresztül kell kis figuránkat vezérelnünk. A pályák igen változatosak, megtalálható itt a havas téli tájtól kezdve a zöldellő erdőn keresztül a bányák nyirkos sötétjéig



minden. Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen a játék időre megy, így sleitnünk kell ha el szeretnénk érni a pálya végét mielőtt lejár az időnk. Rengeteg ellenféllel találkozhatunk a játékban, nem lesznek olyan nehezek a feladatok, hogy ne tudnánk megoldani őket. A grafika nagyon szép és ez azért is érdekes, mert mindentajta Amigán kifogástalanul fut a program.



Manchester United: The Double

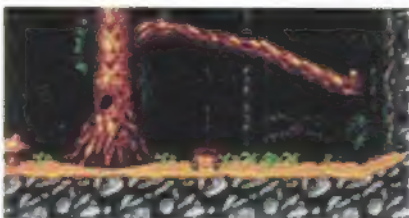
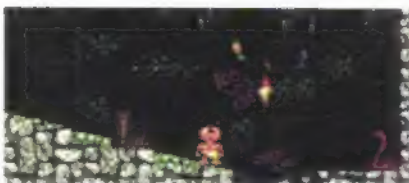
A foci programok szerelmesei egy új nagyszerű alkotást vehetnek a kezükbe, hiszen megjelent a Manchester United folytatása. A Krisalis hű maradt az axonometrikus ábrázoláshoz, a szokásos perspektívában irányíthatjuk csapatunkat. Nem sokat változott a játék kinézete, inkább az opciók és választási lehetőségek



bővültek. Mindenféle variációt beépítettek a programozók a játékba, a csapatunkat ezek után már tényleg teljesen az igényeinkhez igazíthatjuk. A szaksajtónak természetesen volt viszonyítási alapja, hiszen mostanában rengeteg fociprogram jelent meg Amigára. Sajnos a programot nagyon lehúzták, hiszen mindenhol a Sensible World of Soccer volt a nyerő. Azért nem olyan rossz a játék, szerintem érdemes kipróbálni mindenkinek.

Ruffian

A Grandslam nemrégiben egy remek ugra-bugra játékkal örvendeztette meg a piacot, mely Ruffian névre hallgat. Egy tipikus platform játék, mely sajnos nem valami nagy durranás, hisz rengeteg hasonlót láttunk már. Főhősünket rengeteg elenséges vidéken kell keresztül vezetnünk. Ártó szándékú dzsungel, teli majmokkal, vagy éppenséggel egy bányányi kigyó (vagy talán kigyónyi bánya), szóval nagyon nehéz dolgunk lesz a játék során. Nem mondhatjuk el, hogy valami kimagasló a grafikája, hisz néha inkább egy házi készítésű programra hasonlít. Ettől függetlenül érdemes megnézni a játékot,



bár szerintem határozottan zavaró a történet és a grafika kidolgozatlansága. Sajnos úgy láttam, ez nem csak az én véleményem, hisz a program nem kapott sehol sem 50 %-nál jobb értékelést. Nos, úgy vélem ez nem is csoda, bár gyanítom, hogy ez még így is beleillik a Grandslam üzletpolitikájába.

Virocop

A Renegade fejlesztői mindig jó kis programokkal örvendeztettek meg bennünket, hogy csak a Coos Engine-t említssem. Nos, most sincs ez másképp, hisz a Virocop mind grafikájában, mind kivitelezésében nagyon hasonlít a Chaos En-



gine-ra, talán nem is véletlenül. A játékot '93 júliusában kezdték el fejleszteni a Renegade-nél, de ez nem is baj, hiszen egy ilyen platform/shoot-em-up játéknál nagyon számít a kidolgozottság. Főhősünk DAVE a vírusok ellen indul harcra a játékban és lesz is bőven dolga, hisz a helyszíneken csak úgy hemzsegnek az ártó szándékú ellenfelek. Több fajta fegyver áll a rendelkezésünkre a játékban, így különféle rakétákkal vagy egyszerűen csak puffogatva tudunk előrehaladni. Némi gyűjtögetés is van a programban, az extra tárgyakhoz és bonus kiegészítőkhöz csak így juthatunk hozzá. Nagyon potás a játék, egy kicsit a régi szép időköt idézi, amikor naponta jelentek meg hasonló kivitelezésű játékok Amigán. A játék A500-on fut, de készül az A1200-as verzió is.



Nyugati szomszédunk, Ausztria, eddig nem igen jeleskedett a programfejlesztések terén. Ezen azonban a Graz-i székhelyű Max Design változtatni akart, amikor piacra dobta a nagyszerű 1869-et, majd a hasonlóan sikeres Burntime-ot. Az alábbiakban ismertetésre kerülő, "autógyár-igazgató" szimuláció szintén az ő házuk tájáról származik. Csaknem két hónapja került a kezem ügyébe a program A500-as változata 8 lemez terjedelemben. A grafika ott sem volt rossz, de a német nyelven kommunikáló game,



ez utóbbi okból kifolyólag nem túl sok időt tölthetett el a winyómon. Nemsokára megérkezett a progi AGA verziója, mely csupán 12 megát zabált le a hard diskemről. A megnyerő külsejű, 256-színű stufthoz már nagyobb kedvvel ültem le. A számítógépesek körében nem túl népszerű német nyelvvél végül sikerült megbárátkoznom, noha én is otthonosabban mozgok az angol nyelvterületen. (Gondolom, sokakat a program nyelvezete kedvettenített el a játéktól.) Remélem, ezen leírás segítségével megkíméllek benneteket a szótározgatás kellemetlen élményétől, s némi segítséget nyújtok a nehéz kezdethez.

1898-at írunk. A gépipar, így az autógyártás is rohamos fejlődésnek indult. Az imperializmus korára oly jellemző vállalatok versenyében életben maradni nem lesz gyerekjáték. A mi feladatunk az, hogy az alaptőkének egy kis cégbe való fektetésével monopoli-

1869

záljuk az európai piacot, s elkezdjük a teljes csődöt.

Most pedig térjünk a lényegre, a játék kezelésére:

A startképemen 8 menüpontot találunk.

Ezek fentről lefelé a következők:

1. Player1 adatai: Itt állíthatjuk be a játékos és vállalata nevét, nemzetiségét, valamint azt, hogy ki irányítsa, a gép avagy mi.
 2. Hasonlatos az előző ponthoz, csak éppen a player2 esetében.
 3. A kimentett állásokat tölthetjük vissza.
 4. Itt nézhetjük meg a highscore-t.
 5. A bevezető képsorokat újra megnézhetjük.
 6. Ezen pontnál kezdetjük el a tényleges játékot.
 7. A nehézségi szintet állíthatjuk be (leicht, mittel, schwer; könnyű, közepes, nehéz/több kezdeti tőke).
- És végül a jobb oldalon látható ZU DOS-sal léphetünk ki a programból. (Az almenüből egy jobb clickkel léphetünk ki szinte minden esetben)

Ha a Spiel starttal elkezdjük a játékot, újabb menühegyekbe botlunk:

1. Lade1: (fiókok) Itt kezdetjük újra a játékot, ha elszúrtunk valamit.
2. Lade2: Ebben található az Options Menu, ahol a zenét valamint a hangefekteket kapcsolhatjuk ki és be (aus-an), játékállást menthetünk, tölthetünk (ladenspicchem) és kiléphetünk a dos-ba.
3. Lade3: (poén)
4. Bilanzbuch <mérlegek, statisztikák>:



a.) Jahresumsatz im Vergleich: Az elmúlt évek forgalmát hasonlíthatjuk össze kétféle kijelzésben.

b.) Die erfolgreiche Automobile: Itt nézhetjük meg azt, hogy a betutott járgányainkból hányat sikerült eladnunk.

c.) Die besten Verkaufstellen: A legjobb eladási körzeteket és az eladott autók darabszámát tekinthetjük meg.
d.) Bankverbindlichkeiten: Banki kötelezettségeinkről kapunk számadást, a hitelkeretről (Kreditrahmen), az általunk felvett hiteltől (aktuelle), valamint az erre jövő éves és havi kamatról %-osan és pénzben.



e.) **Vermögensaufstellung:** Egy összeállítást kapunk a tulajdonunkban lévő dolgok értékeiről. Ezek fentről le a következők: jelenlegi vagyonunk (Bar.), gyárépületek (Fabr.), lerakatok (Nied.), előállítások (Fert.), alapanyagok/alkatrészek (Rohs.), járműkészletek (Fahr.), banki tartozások (Bank.), egyéb tartozások (sonst.), cégérték (Firmen.).

f.) **Kosten-Erträge:** Költségeinkről és bevételeinkről kapunk nyilvántartást. Fentről lefele a következőket olvashatjuk: forgalmak (Um.), alkatrészek / alapanyagok (Bauf.), személyes kiadások (Pers.), üzemköltségek (Betr.), hirdetések (Werb.), bérkifizetések (Zinsen), építési költségek (Bau.), berendezések (Fert.), veszteségek (Verlust).

g.) **Offene Bestellung:** Itt vehetjük fel a termékeinkre érkező megrendelést. Legfelül azt nézhetjük meg, hogy a vásárló egy autókereskedő (Handler) vagy más. A (Menge) alatt a megrendelt termék mennyiségét, tőle jobbra az áru darabonkénti árát és összértékét olvashatjuk (Preis / Gesam).

Most térjünk vissza az adminisztrációs helységbe.

5. **Zeitung:** Híreket olvashatunk (ha van).

6. **Personalbüro:** Itt vehetjük föl az alkalmazottakat (Personal einstellen). Ezek lehetnek segédmunkások (Hilfs.), szakmunkások (Fach.), és műmesterek (Inge.). Majd megadhatjuk, hogy hány főt kívánunk felvenni (szám + O.K./ c.l.*töltés). A titkárunk elintézi ezt (Ja, machen.), de ha megdöglöttünk magunk, akkor sincs probléma (Nein, besser.). Ki is ruhgatjuk a munkásokat (Personen entlassen) – a cselekvés hasonló a felvételhez. Info-t is kérhetünk al-

kalmazottainkról (Personal-daten). Itt állíthatjuk be a havi béréket (Monatslohn) a +/- -szal, és a havi munkaidő számát (Wochenstunden). Az összes munkás havi fizetését alatta láthatjuk (Gesamtkosten), valamint azon munkások számát, akiknek még nem adtuk munkát (freikadjunk arra, hogy ez a szám 0 legyen, mert ha nem dolgozik valaki, a bérét akkor is ki kell fizetni).

7. **Weltkarte:** Európa térképét tekinthetjük meg. A határokat is bejelölhetjük (Grenzen an/aus). A mi piaci vonzókörzetünkbe tartozó városokat zászlóval jelöli a



latoknak, de le is bonthatjuk azt, vagy hozzá se kezdünk (abbrechen/jobbs click).

Egy hozzánk tartozó városban a következőket intézhetjük:

Kiválaszthatjuk, mely autónkat kínáljuk eladásra (unbenutzt helyett), a mellette lévő ikonnal megszabhatjuk a termékünk árát (ebből persze lejön a Rabatt). Alattuk olvashatóak a havi kiadásaink (Monatlich) valamint a piaci részesedésünk (Marktanteil). A Firmenimage a cégünkről kialakított képet mutatja (borús/napos). Legalul négy ikon található:

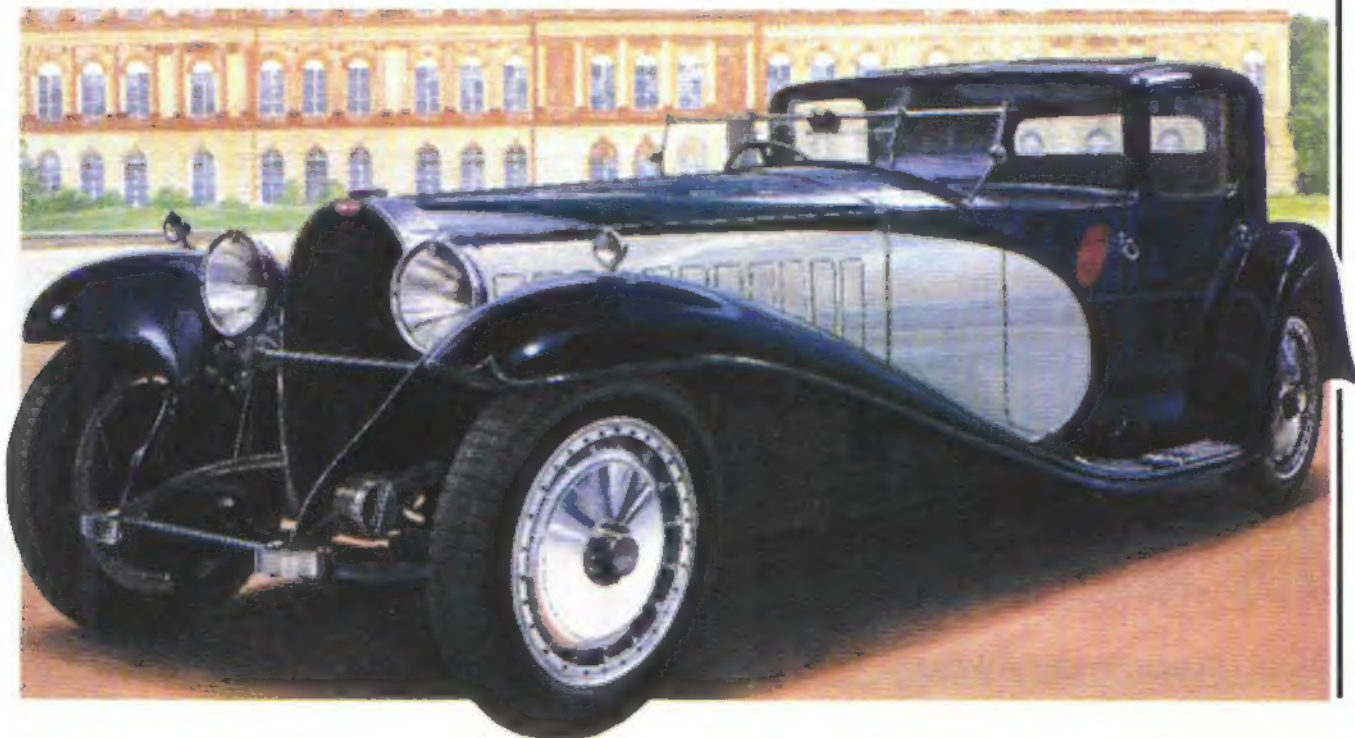
Az első kettővel a havi és éves eladásainkat tekinthetjük meg. A harmadikkal a gyárunk által készített autót reklámozhatjuk (Werbung) újságban, plakáton és kiállításon. Az autókereskedőnek nyújtott kedvezményt a legalsó ikonnal állíthatjuk be (Rabatt).

Végre eljutottunk a főképernyő utolsó, de egyben a legextenzívbb ikonjához.

8. **Fabriksgelände:** Ez a gyárterület, itt kell a legsűrűbben tevékenykednünk.



program. A többi városban is létesíthetünk kirendeltségeket, ha egy helységre ráclickelünk. Itt a következőket olvashatjuk: létesítési költség (Errichtungskosten), üzemköltség (Betriebskosten), építési idő hétben. Az OK-val nekiallíthatunk a munká-





Ha a gyár területén nyomunk egy jobb clicket, egy újabb menü tárul elénk.

1. **Halle bauen** (Épület felhúzása): A nyílakkal lapozhatunk az építmények között. Az építési időt (Bau-

Kezdetben két épületet látunk. A mi irodánkat (Verwaltungsgebäude) /erre clickelve visszatérhetünk az adminisztrációs képernyőre/, valamint egy raktárépületet. Itt újabb teendőink vannak. Különböző cégektől alkatrészeket hozathatunk be (Angebot...), motort, futóművet (Fahrwerk) és karosszériát kis, közepkategóriájú és luxusautókhoz. Megadhatjuk, hogy a motor hány cilinderes legyen, milyen legyen a teljesítménye (ps), valamint azt, hogy a karosszéria fedett vagy nyitott legyen. Alkalmaztunk elintézi a behozatalt (Ja, kummern...), de úgy is dönthetünk, hogy ne tegye (Nein, besser...). Ha rossz paramétereket adunk meg, vagy már tulajdonunkban van a behozandó alkatrész, emberünk ezt tudja felvétel. Ilyenkor csak igazat adhatunk neki (Ich denke...). /A paraméterek megadásánál a kezdetekben az első sorokra clickeljünk./ Ugyan ennél a funkciónál a raktárkészleteinket is megnevezhetjük / feltölthetjük (Lagerbestand). A Leer helyére beírhatjuk a szükséges alapanyagot, alkatrészt (Stahl, Glas, Gummi: acét, üveg, gumi). A warenwert alatt olvashatjuk a vagyonunkban lévő mennyiség értékét, a Bestand-nal megadhatjuk, hogy hány darab terméket gyártsanak a részünkre (bestellt), ezenkívül más raktárakba pakolhatjuk (verlegen) és kissejlezhethetjük (verschrotten) a cuccainkat.



zeit), az árát (Preis) és a méretet a kép alatt láthatjuk. Fel is építhetjük, ha van rá pénzünk (Bauen); ha nincs: Ende. Az épület fajtaját is meg tudhatjuk (Eignung). Ez lehet: gyártóüzem (Fertigung), gyártóüzem és raktárhelyiség (Lagerfertigung / Mehrziel/több célra), raktár (Lager), fejlesztő / kutató

üzem – itt dolgoznak a memók (Forschung), rakodó helyiség – a vasút mellé építsük (Verbadestelle), igazgatóság/iroda (Verwaltung).

2. Épület lebontása (Halle abreisen)
3. Új termék készítésére való ráállás (Neue Fertigung) Először erre, majd a Fertigung Schalle-ra kell clickelni.

4. A több célú üzemnél a raktárrészbe való jutás (Mehrziel)

5. Bank (Zur Bank) Itt a bankárral a következőkről kommunikálhatunk.

A: Új hitel felvétele (Neuen...)

B: Hitel felvétele (Kredit an...)

C: Hitelkeret megváltoztatása (Kreditrahmen...)

D: Hitel visszafizetése (Kredit ruck...)

E: Pénz kivevése (Geld...)

F: Lehetséges hitelkeret után érdeklődni (Nach möglich)

G: Bankcserével fenyegetőzni (Droham...)

H: Elmondani, hogy a hitel csak rövid időre szükségeltetik (Sagen...)

I: Jövőbeli megrendelésekre utalni (Von kommenden...)

6. A Hónap lezárása (Zug beenden)

Most pedig a később felépítendő üzemekben történő működésünkről ejtenék pár szót.



A fejlesztőműhelyben: bal oldalon a fióknál összeállítjuk egy prototípust. Clickeljünk egy kartonra, legfelül adjuk meg az autó nevét, definiáljuk a motort, a karosszériát és a futóművet. Az Ausstellungs-nál az extrákat állíthatjuk be, és a sebességtokozatok számát (Ganganzahl). A Testfahrt-nál a prototípusunkkal egy próbautat tehetünk. (Ez a mindenki által úgy áhitott szimulációs rész nagyon frankó, olyan megjelenítést használ, mint a PC-s Commanche.) Az autót a joy-jal irányíthatjuk, az Esc-pel pedig kiléphetünk.



A Technik-ke a technikai adatokat olvashatjuk (Súly, végsebesség, gyorsulás). A werferem-nél törölhetjük a prototípust, de erre majd a mérnökünk ügyis figyelmeztet, ha szükséges. A Bauteil-lel a tulajdonunkban lévő alkatrészeket tekinthetjük meg. Akul a sportautókat fejleszthetjük (Rennwagen). A középső mérnökkel kommunikálva kezdhetjük el a saját fejlesztéseinket (persze, ha van mérnökünk). – A beszélgetés lefolyását már a raktáros esetében ismertem. – A jobb oldalon fevékenykedő emberrel állíthatjuk be azt, hogy hány mérnököt alkalmazunk a fejlesztésben. Ez befolyásolja azt, hogy milyen hamar fejlesztünk ki egy alkatrészt.

A gyártóüzemben attól függően, hogy az aktuális létesítmény mit gyárt, más-más személyrel beszélhetünk. A kommunikáció minden esetben nagyon egy-

a készítési termékek skáláját (erweiter) ha elég nagy a helyiség, felfüggeszthetjük a munkát (umstellen) és teljesen beszüntethetjük azt (stilleben). (A rakodóhelyen tényleg nagyon egyszerű a duma lefolyása, ezért ezt nem részletezem.)

Tudom, nagyon száraz lett ez a használati útmutató, de egy ilyen jellegű programnál ezt nem is lehet máshogy megoldani. Szinte minden részlethez kitértem, de bizonyos apróságok így is kimaradtak. Ilyenek voltak azok az üzenetek, amit a gép közölt velünk, ha valami gond volt. Pl.

- Nincs elég alapanyag, leállt a termelés.
- A hitelezőid mérgesek, mert...
- Egy épület felépült.
- Alapanyagellátás akad.



- Az újonnan felvett munkásaid bevétele kész.

Minden esetre ennyi segítséggel kiállhat a proggy-nak, bár még így sem árt egy szótár.

Most pedig egy kis segítség a kezdetekhez:

A játék elején építsünk egy kutatólaborot és egy gyártóműhelyt. Rendeljük meg a más cégek által gyártott alkatrészeket. Ha elkészült a gyártóüzem, vegyünk fel jó pár szakmunkást, és definiáljunk egy prototípust. Az automobil gyártására álljunk rá (a Kleinwagen ajánlott a játék elején). A vásárlóközletünkben válasszunk ki egy forgalmazandó autót (egyelőre egy típust). Szabjuk meg az árat, úgy, hogy az előállítási költség

kb. 2.5-szeresét kérjük. Reklámozzunk, és adjunk a kereskedőnek 5-10 % kedvezményt. Ügyeljünk arra, hogy elegendő alkatrész (verbrachft), és az Offene Bestellung-nál adjunk el annyi autót, amennyit tudunk. Ebben természetesen nincs túl



nagy üzlet, mert a kezdetekben nincs elég tőkénk ahhoz, hogy saját fejlesztésekbe fogjunk. (Csak úgy, ha hitelt veszünk fel, ami nem ajánlott!!!) Tehát gyűjtjük a pénzt, építünk egy más, nagyobb városban is kirendeltséget, és csak ez



után fejlesszünk mérnökeikkel. Innentől az európai piac meghódítását rátok bízom.

Most pedig nincs más dolgom, mint hogy értékeljem az alkotást. A grafikai kivitelezés minden tekintetben átlagon felüli. A játékba bepakolt digitalizált animációk minősége egészen szuper. A szimulációs rész is nagyszerű. A game hosszú távon kellemes kikapcsolódást nyújt, s német nyelvoktató programnak sem utolsó. Beszerzendő!!!

Ez a cikk nem jöhetett volna létre ha nincs az Ernie, a Fec és a Sziki.

by Mike of RAM Team

0. FACHARBEITEN	MONATSLONN: 65	WOCHESTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
0. HILFSARBEITEN	MONATSLONN: 55	WOCHESTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
0. INGENIEURE	MONATSLONN: 227	WOCHESTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: 0	KEINER ANDEIT ZUGETEILT: 0
MONATLICHE GESAMTPERSONALKOSTEN: 0				

szerű, és hasonló. A raktárhelyiséget kell megadnunk (Ziellager). Újonnan felvett munkásokat beiktathatunk a plusz, minusszal (Personal daten). A munkatempót is itt állíthatjuk be (Langsam-schnell). Az információknál (Information) kibővíthetjük





a tőle 90 %-a szemnyugtató zöld színű erdő & mező). Az ütés végtelenül egyszerű: a tűzgomb hosszan tartó lenyomására a térképet, rövidebb ideig pedig az ütés erősségét beállító reflexjátékot hozza elő (ha még nem akarunk ütni, akkor a joy mozgásával elfűthető). Ha az íven elindítjuk a pontot, akkor az az első tűzgombnyomás helyénél egy jelet hagy – ez az ütés erőssége. A visszaúton csak arra kell figyelnünk, hogy lehetőleg a gombot akkor nyomjuk meg, amikor a pötty a piros mező közepében van – ugyanis ez állítja az ütés pontosságát. Ezután már csak a jellegzetes loccsanást kell figyelnünk és jöhet a következő ütés.

Persze oldalakat lehetne írni még a hangeffektekről (madárcsicsergés, közönség zaja, a játék kommentárja), a program nagyszerűségéről és játszhatóságáról, tippekről-trükkökről (hogy ne neked kelljen ezekre öt perc után magadtól rájónnod), de én csak annyit mondok: Let's Play Golf!



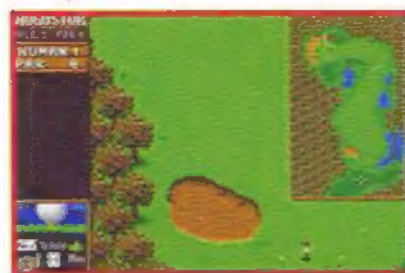
Te mire vagy érzékeny? Talán az időjárásra? Vagy netán az Erdei Vándorcsigák éjszakai rohangálására a trissen mosott fehéreműn? Én speciel mostanság a golfra vagyok érzékeny a Sensible Software jóvoltából. Aki nem lenne ismerős ennek a cégnek a neve, annak eszébe juttatom a legendás Cannon Fodder I-II-t, amelyek egy nagyon jól játszható játéktílust teremtetek meg Amigán. A golfnál ami először túlbevágott, az a főcímműzika volt, melynek mennyei zengedése hasonlósága az égi hártákéhoz (még Shoebaron is elismerően bólogatott...). Miután hatodszor is végighallgattuk, elkezdtem kíváncsi lenni a játékra is. Voltaképpen azt kaptam, amit vártam (már ami a lényegét illeti), hiszen várható volt, hogy a jól bevált alapokra építenek Sensibleek (ami most is bizonyítottan bevált!!!).

A játék eleji menük beállítgatása nem okozhat gondot, így csak ismertetésükre szorítkozom: Play Round, Play Tournament, Play Season, Practice Hole, Options és Disk Filling. Az első háromnál mind nagyobb mérközésekre nevezhetünk be, a Practice Hole-nál gyakorolhatunk az egyes pályák lyukainál, akár négy ellentét ellen is (CPU-HUMAN). Az Optionsban a szokásos



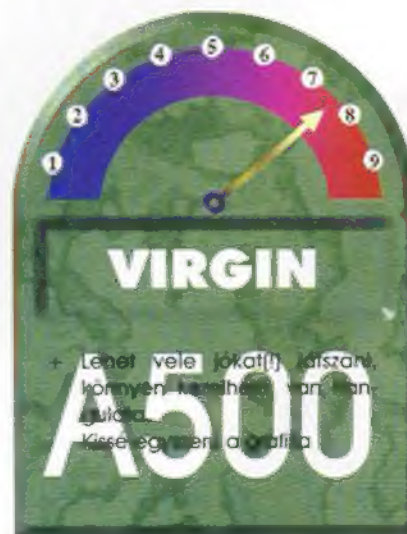
ebenguba dolgok lettek házára, a Disk Fillingben pedig kitölthetünk és bementíthetünk mindentféle állásokat.

Pályákból bizony elég sok van, igen hosszú időre garantálja a szemünk rongálását monitorunk előtt (bár igaz az is, hogy



Ez a játék is kiváló példája annak a ténynek, hogy jól játszani nem csak 180ezer forintos, apukáék által megvásárolt "Multimédia PC"-vel lehet!

Jon



SYNDICATE

Sötétbarna ballonkabatok alá rejtett, ravaszt markoló kezek. Jéghideg, logikai áramkörök által gerjesztett érzelmek irányította biomechanikus végtagok. Infrán izzó műgyantába ágyazott szüntelen célpontokat tűrkésző szemek... A jövő különleges ügynöke! A jövő, eszközökben nem válogató bűnös társaságainak, a SZINDIKATUSOK szolgálatában

Már a gép megjelenésekor kaptunk ígéreteket az Amigán és PC-n rendkívül sikeres játék CD³²-es kiadásáról. Akkor meg hírek terjengtek egy 'enhanced' verzióról is, aminek csak AGA-s gépeken kellett volna működni, számos újtalal. Ez a változat mindeztől semmilyen platformon nem izzította fel a Syndicate láz parazsát, ám az eredeti Amiga kiadással teljesen megegyező változat CD változata megérkezett szerkesztőseggünkbe

A játékokban négy, fegyverekkel felszerelt cyborg ügynökkel kell a három dimenzióban megjelenített, 'eleven' városokban a társaság érdekeit szolgáló feladatokat végrehajtani. A városokat benépesíti a dolgot végző lakosság, a karhatalom és a konkurens ügynökök. Mindannyiuk részére egyedi és tömegközlekedési járművek állnak rendelkezésre. A több mint 50 küldetésben szerepet kap a stratégia, az akció valamint az ügynökök felszerelésének és testének módszeres fejlesztése

Küldetések előtt részletes eligazítást kapunk a feladatról, de külön pénzért hírszerzési információkkal is ellátnak.

A társaságok saját kutató és fejlesztő központtal rendelkeznek, ahol tudósok sokasága szorgoskodik a legújóképebb felszerelések kifejlesztésében.

A hatalmunk alá hajtott területek adó bevételeiből tarthatjuk fent eredményes működésünket. De az adó kétéltű eszköz, könnyen engedelmességet okozhat, ezzel más szindikátusok malmára hajtva a szelet...

A játék fő célja, hogy a Mi társaságunk gazdasági hatalma kiterjedhessen a világ teljes lakott területére, a konkurencia lehető legteljesebb visszaszorításával

A játékok kimerítő leírást találtak a GURU 93/9-10. számában. CD³²-n csak a játékok kezelése tér el valamelyest a fenti leírásban találhatóatól



A játékalás elmentése kulcsszerepet játszik a Syndicate-ben, ami kifogástalanul működik is a CD³²-n. Egyetlen mentés 22 cellát foglal el a mentés tárolóban, így 4 játékalás tárolható egyszerre. Vigyázni kell, hogy legyen megfelelő mennyiségű lezártak hely, ugyanis játék közben már semmit nem tehetünk, ha a gép nem tud menteni. Ezt egyébként a képernyő villogásával is jelzi

A játék irányítását joypad, egér, billentyűzet, és ezek vegyes használata szolgálhatja. Az egér önmagában nem elegendő, de joypaddal együtt a legkényelmesebb

A joypados irányításba pár hasznos funkciót iktattak be. Az első néhány küldetésnél meg nem jelentet különösebb gondot a joypad, de később, amikor három irányból rontanak rád az UZI-t szorongató alakok, idegesítő a pointer vándorzorgása

A zöld gombbal válthatunk a játék mező és az ügynökök csoportjait kapcsolja között. Ha a karakter panelen van a pointer, akkor a jobb elülső gomb a fegyverek, a

bal elülső az ügynökeinken lépked. A sárga gomb használatával a 'Cetra tart és tüzel' opciót kapcsolhatjuk be-ki. Bekapcsolva a pirosra váltó celkereszt irányába automatikusan tüzelnek a srácok. Hatra-

nya persze a lőszer pazarlása és a lakosság veszélyeztetése

A leghasznosabb lehetőség a főképernyő görgetése, a pointer helyének megváltoztatása nélkül. Tartsuk lenyomva a jobb elülső gombot, és így használjuk a mozgatót.

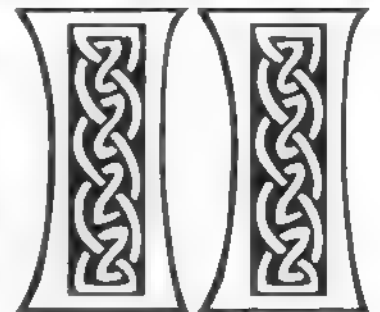
Mindent összegezve egy rendkívüli játékot kaptak a CD³² tulajok, ám ezzel nyilván lezártak tekinthetjük a tuningolt változat ígéreteit

Lózi



VALHALLA

BEFORE THE WAR



Tavaly novemberben nagyon sokan játszották végig velem együtt a Valhallát. Az első rész tartalmát felesleges lenne újra elmesélnem, de meglepő módon a Before the War nem folytatja azt, sőt Ugyebár az első részben ledóztuk Infinityt, most meg ő a főhős. Elég groteszk, vagy nem? Igen, tulajdonképpen ez az első rész előzménye, amikor Infinity a jósgas Garamond király életére fűz. A siralmas grafikájú introból kiderül, hogy csupán némi izgalmat akart csempészni az életébe, különben is a végzetrel szemben nincs apellata...

IRÁNYÍTÁS

Pontosan megegyezik az előző részben megszokottal, mindössze egy joy kell hozzá. Viszont gazdagabbak lettünk egy térképpel és egy picit ábrázolták az ikonokat (nem lett sokkal szebb). A tárgyakat megnézheted, felveheted, használhatod, megihatod, eldobhatod. A potionok hatása a szokásos, hatásuk ideiglenes. Nem nőtt a tárolókapacitásunk sem, egyszerre maximum kilenc tárgy lehet nálunk.

Ennyi elég is indulásnak, jobb ha nekilátunk, mert lesz mit csinálni boven!

Ez alkalommal úgy gondoltam napiót írni. Így megörökítem az utókor számára, hogyan lettek napjaim Garamond kastélyában.

1. nap – THE SERVANTS HALL

Itt állok és rettenetesen unatkozom. Tennem kell valamit, egyrészt mert sorsomat nem kerülhetem el, másrészt mert nem történik semmi érdekes mostaná-

ban. Az előttem fekvő könyv (Book of Faith) az Indianok vallásáról ír, azt hiszem nem lesz ró szűkegem, de azért elolvassom. ***Utálom ezt a kastélyt!*** A sarokban találtam egy potlont (Potion of Faith), a benne izzó tűz ámulatba ejtő. Eltettem az "I am Infinity" fecnik is, jól jöhet még. Mivel a varázsló nem akar beengedni az ajtón, úgy döntöttem átmegyek az izzó szénén, hátba jutok valamire. Azért ezt a lötyöt behörpölöm előtte, mert bevallom félttem a talpam.

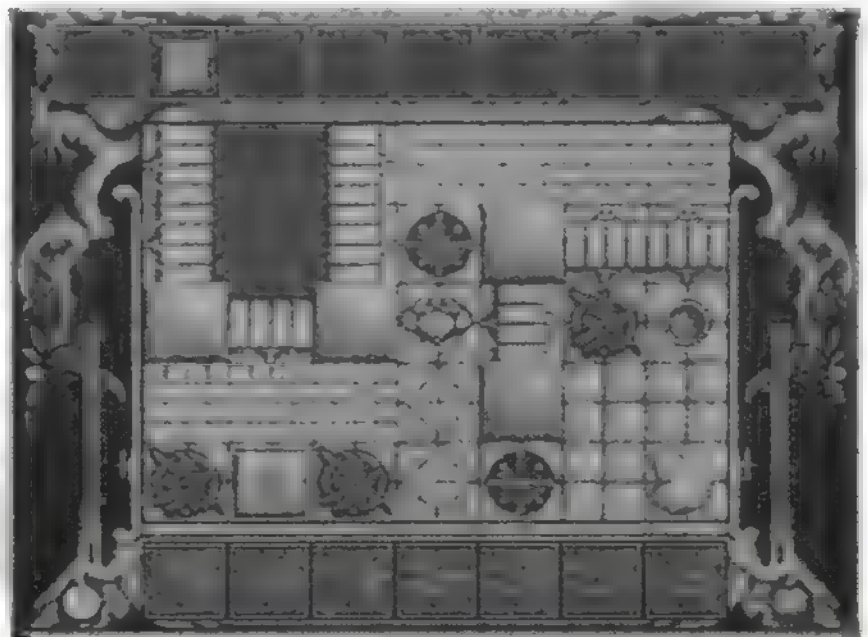
Alértem épségben. Megyek a kastély nyugati szárnyába. A merleg mellett találtam egy edényt. Az ajtó kinyitásával nem volt gond, elég volt a falikart lehúzni.

Az alvó szakacs előtt talált fajtát feltettem az edényben a tűzhelyre. Egyelőre nem történt semmi. Körülnezek egy kicsit.

Találtam az ágyam mellett egy könyvet. Latom igazam volt, az a varázsló bolond. Viszont a várbörtönbe csak ott juthatok le. Az a gond, hogy csak a saját varázslata ártthat neki. Kell, hogy legyen megoldás!

Az ágyamtól északra eső kis fülkében elrejtettem egy erőtalt. Azt hiszem ideje lesz elővenni. A tűrés melletti növényben lakodulcsot találtam. Van itt egy ajtó is. Kinyitottam, de szikla zárja el az utamat, nem bírom el. Megittam az erőtalt és így megszereztem a négylevelű lóherét. Szerencsét hoz, ha jól tudom. Rám tér! A térképet nem tudtam elrakni, de azért megjegyeztem, hogy itt van.

Találtam egy csomag lisztet és a mellette lévő orakulum szerencsét követelt rajtam. Oda tettem a lóherét, s lám, kinyílt az ajtó. A szobában két titkos rekeszt is találtam, az egyikben iránytű, a másikban egy kártyalap. Eltettem a kulcsot is. Sajnos egyik lodát sem nyitja a nálam lévő kulcs, és a helyes malacperselyt sem tu-



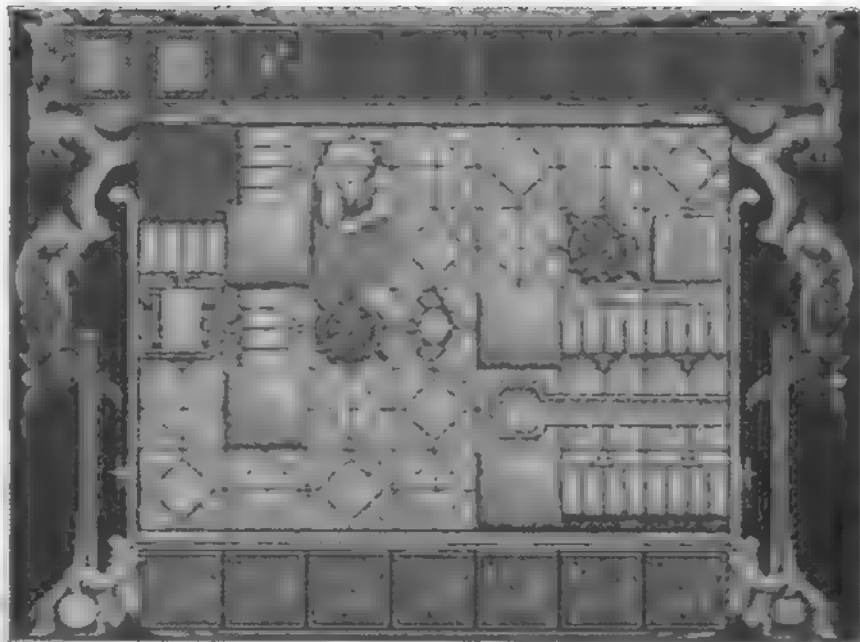
dom elfenni. Elviszem az irányítót a terkep-hez.

Szent Kristóf képét a borondra kellett rakni. Mire én erre rájöttem... A kapott Safe Travel potiónt elraktam. Del fele vizes agyagot találtam (soggy clay) a földön. Vajon hogy került ide?

Visszamentem a tűzhelyhez. Beraktam a lisztet is az edénybe, no effect. Seba, legalább nem kell tovább cipelnem! Most vettem észre, hogy a terem déli ajtaja még mindig zárva van. A kúszabon heverő könyv tanulsága szerint az átkeleshez segítség kell. Rátettem a bőröndnél szerzett lötytyőt a villogó talapzatra. Kaptam egy masikat és megszűnt a villogás. Vajon ez jó?

Végre felfedeztem azt az ajtót, amit nyit a kulcsom (az izzó széntől északra). Felvettem a képet és megjelent egy csodálatos gyöngy is, de képtelen voltam megszerezni. Itt valami trükk van.

A képből a tűrésszel sikeresen kivagtam egy darabkát és ezt beillesztettem a két lada közötti mozaikba. Wow, mindkét lada kinyílt! Gazdagabb lettem egy kulccsal és egy nehéz labdával. Visszafelé találtam egy oltárt. Mindentélet rápakoltam míg végül a kártyáért kaptam egy helyes csigát. Azt hittem vihetem a versenypályához, de tévedtem. Igaz nem nagyot, csak előbb be kellett martani a vazelinba (a mértégnél volt a vazelin). Az izgalmas verseny után kinyíltak a ládák! Elolvastam a könyvet és ettetem a rozsda-



Safe Travel potiónt. A goblin nem beszélgetett velem, viszont a mellette talált papírból megtudtam mit akar. Elraktam a kulcsot, a kék üveges potiónt és a cukrot. Siettem vissza, mert éreztem hogy szervezetemből lassan múlik a potión hatása és valami azt súgta, hogy vissza kell meg ide jönnöm. A cukrot rögtön visszavittem a süthöz. Végre kész lett a sütemény!

Ezután sokat tévelyegtem, próbalkoztam, míg rájöttem mit kell tennem. Az

Bent találtam egy csődarabot. A folyosó végén a billard kretát ettetem, és az ajtót ugyan kinyitottam, de még visszamentem körülnézni. Gondosan elolvastam hogy milyen kövek illenek az égővi jegyekhez. A varázsló uszjének közelében volt egy oltár. Rátettem a kretát és kaptam egy dakót. A varázskönyv asztala előtti titkos rekeszben megtaláltam az elveszettnek hitt Teddy macim. Hogy én ezt mennyit kerestem!

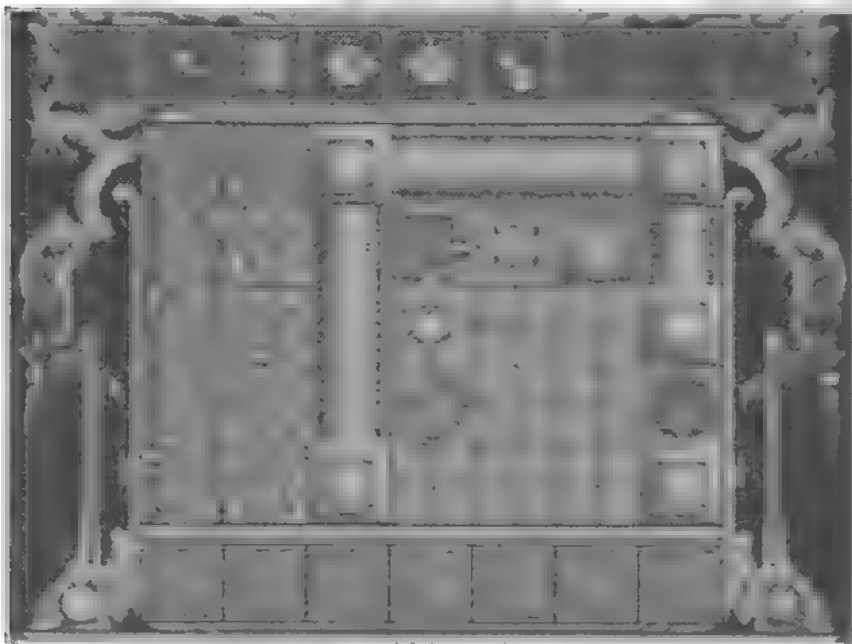
A csődarabbal megtöltöttem az üveghez futó vezetékét, majd a másik végébe beraktam a súlyos labdamat. A törmelek között egy újabb potiónt találtam. Utáltam már az egészet, életemben nem ittam még ennyi pocskék kutyvalekot!

Eszembe jutott hogyan szerezhetem meg a gyöngyöt! A dákó pont beleillik a falba vájt résbe, csak át kell mennem a másik oldalra és leguríthatom a gyöngyöt. Yes, ez bejött!

Visszafelé a macskomat beraktam az agyamba és ettetem az altatókat.

Ezután celtalanul ténteregtem a termekben, míg meg nem találtam Paul oltárt, aki mindig is almatianságban szenvedett. Raraktam a pirulákat, nyugodjon vegre bekeben. Hálából kaptam egy spellt (Nightmare). Pont erre volt szükségem, hogy végre magához térjen a szakacs! A konyhaművészet mestere kidekorálta a tortát, de olyan gyönyörűre, hogy majdnem megettem. Végülis győzött a jó szívem és elvittem a cseledánynak, hiszen születésnapja volt. A zaffír a méltalagra tettem és csappot sem csodalkoztam, hogy kaptam egy zodiákus jegyet (hiszen a könyvből kiderült már minden). Emlékeztem hogy az orákulum valami ilyenre vágyik, hát az oltarra raktam. Hogy jön ide a váza?

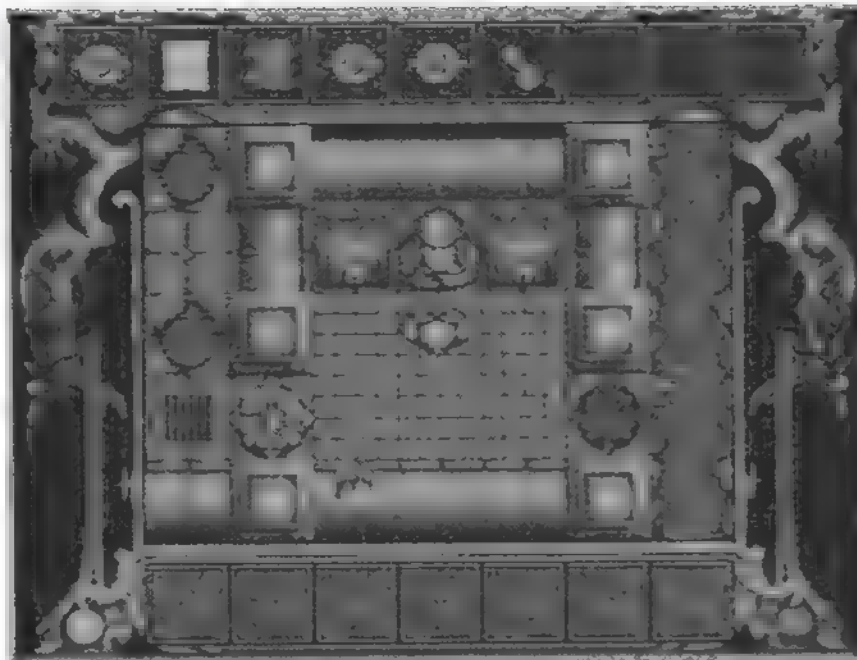
Elkezdett az idő, hogy kinyissam a térkeptől délre fekvő ajtót. Itt a váza segítségével jutottam tovább. Meghúztam a falikart és elolvastam a könyvet (Kedves olvasó itt mentsél egyet, mert ha nem fej-



zével együtt. A tűrés melletti homoktúróval megtisztítottam a rozsdatól az ezüst kulcsot. Mint később rájöttem, ez nyitotta a villogó oszlopokkal határolt ajtót.

Alig leptem be az ajtón, máris bezárult mögöttem. Először frasz kaptam, de gondoltam úgyis mindegy már. A folyosó két oldalából kikandikáló szerkezet gyanús volt. A biztonság kedvéért megittam a

aranyveretes oszlopra tettem az égött könyvet, majd a kapott Confusion spellt az ács ele raktam. Gyorsan megittam Lies potiónt, így a kérdésre azt feleltem, hogy a király vagyok (kicsit maskepp olvastam az "I am Infinity"-t). Ettetem az ékszerdobozt és elvittem a goblinnak. Még jó hogy nem ittam meg mindkét Safe Travel potiónt elsőre, mert nem tudtam volna visszajönni!



ted meg időben a labirintust, elhalálozoli - Uty) Igencsak sietnem kellett hogy időben kijussak a ládából kivett varázspálcával, de sikerült.

A közelben ülő éhes vénembert nem tudtam megkínálni semmivel. A fazekas korongon csináltam egy edényt. Mivel az alkotásom így használhatatlan volt, ki kellett égetnem. Miután ezt is megoldottam, a tűzhely mellettől oltáron megtöltöttem porkóttal és odaraktam az öreg ele. A kapott érme funkciója nem volt kétséges előttem, magam is takarékos ember vagyok. Szereztem egy kardot és egy ventillátort. A kardot egy bizonyos oltárra kellett tennem, hogy exszereket kapjak cserébe. A csillogó holmikat pedig az exszerezs kegyhelyére pakoltam. A varázsló lakosztályában a ventillátorral arrébb fújtam a levelet. Belettem az űstbe ezt is a gyönggyel, a varázspálcával és a pénzzel együtt. Megszereztem a Bonish spellt! Már csak vissza kellett mennem a lokott mágushoz, hogy tovább juthassak végre!

Fárasztó nap áll mögöttem, szükségem van egy kiadós alváshoz.

2. nap - THE DUNGEONS

Szeretem ezt a helyet!

Rögtön találtam egy korszót, igaz üresen, alatta a titkos rekeszben pedig apró kulcs lapult. Azt olvastam, hogy Herman a Dungeon Master...

Van itt néhány katona. Kértek tőlem egy italt. Nos, pont négy korszót találtam, megtöltöttem sörrel, amit szépen be is höpölköttem. A ládában talált cettit elgondolkodtató, mi a szó az a C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y???.

Miután a katonák bedöntötték a sört enni akartak. A folyosón csak két combot találtam és egy botot. A kaját elvittem a zsoldosokhoz, de persze nem volt elég. Kénytelen leszek átkelni a mérgező folyón. Az északi ajtóhoz jó volt a koponyás

kulcs, találtam bent egy csontot. Az innen délre eső teremben kitért a falikapcsolóból a kár, de a bottal tudtam pótolni. A folyosón több combot és zaffirokat is találtam a titkos rekeszekben. Beleptem a teleportba. Különös érzés volt! Szinte észre sem vettem, hogy máshová kerültem, bár egy kicsit kóválygott a fejem amikor kileptem a portálból. Itt megtaláltam a negyedik csirkecombot (sőt egy otodiket is, amit itt hagytam a következő kalandozómnak). Jesszusom, két hulla! Az egyikre rátettem a csontot, eltűnt (marmint a csont). Nem is csodálkoztam rajta. Gondoltam megettem a katonákat.

A jól lokott zsoldosoktól kapott kulcs a csontvázak mellettől ládát nyitotta. Benne egy új típusú lötyi (Istenem, add hogy józú legyen vagy ne keljen meginnom!). Imám nem hallgattatott meg. Ahhoz, hogy tudjam mi a password, meg kellett innom. Egyből érttem a tecni szövegét. A

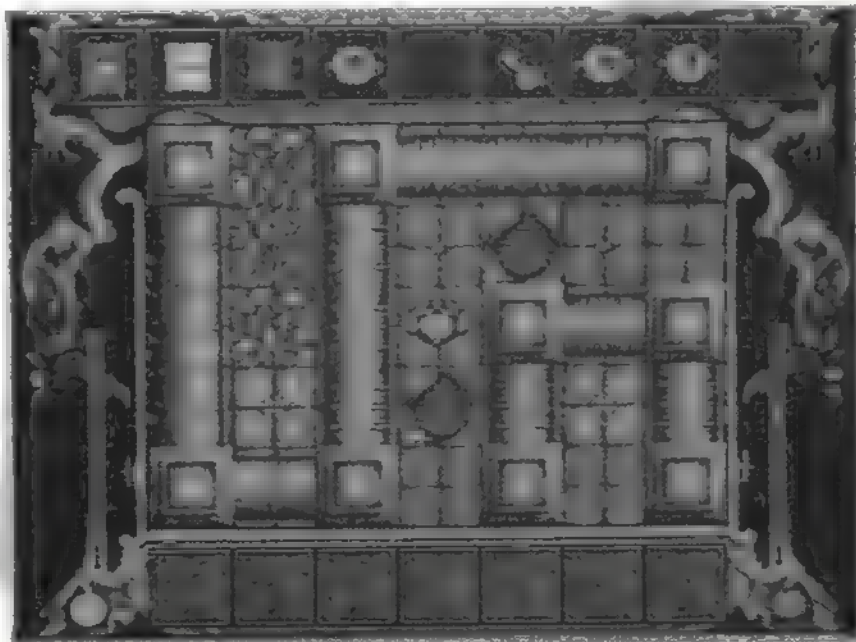
katona is elfogadta és a két láda tartalmát szépen elpakoltam. (A keresztet a másik hulla mellé fektettem, eltűnt.)

Megittam a Protection potiont és felvettem a folyóból egy adag mérget, beraktam a sörbe, majd ismét megkínáltam az urakat. A hatás fenomenális volt!

Elsokent a nyugati teleporton át mentem. Elhasználtam mindhárom zatírt, szereztem egy láncot és két stamina potiont. Mivel itt is mérgezett a folyó, az egyiket kénytelen voltam elfogyasztani (rettenetes íze volt). Miután visszamentem az elagazáshoz, használtam a keleti teleportot is. A kinzókamrában találtam egy órát és egy pár cipőt. A katona elzavart, sőt még a foglyok is! Az órát és a láncot a csontvázakhoz kellett vinnem. Mindjárt felderült a tekintetük és megajándékoztak egy-egy sakkbabával. Ezután visszamentem a kinzókamráról délre eső terembe, ami egy hatalmas sakktábla volt. Hogy a zatírt megszerzzem matot kellett adnom a királynak. Nem volt könnyű, már rég sakkoztam utoljára.

A negyedik zatírt is a helyére raktam, s gazdagabb lettem egy cettivel (Let him have it). Mindjárt fel is olvastam a kinzókamra őrenek. A nem túl humánusan megszerzett ezüst kulcsot elraktam. Ezután elsetáltam a Combination oltárhoz, ledobtam róla a papírt és a közepére raktam a végrendeletet. Volt itt egy süti, amit át kellett itatnom mérgezett sörrel. Hogy miért? Azt majd később elmondom.

Átmentem a sakkszoba teleportjával egy veszélyes helyre, tudniillik nem vagyok oda a mehekért. Elraktam amit találtam és már vittem is az oltárra a mehes tálcát (a végrendelet keleti oldalára). Innen a zaffiros teremhez kellett mennem, hogy életem kockáztatásával eljussak az ezüst kulcs ajtajához (del felé a mérgezett folyón át). Megnyomtam a fényképezőgép gombját. Nem tudom mire volt jó ez a hatalmas villanás, de legalább kipróbáltam. Találtam egy teleportot, belép-



tem és a másik "allomason" meghúztam a falikart.

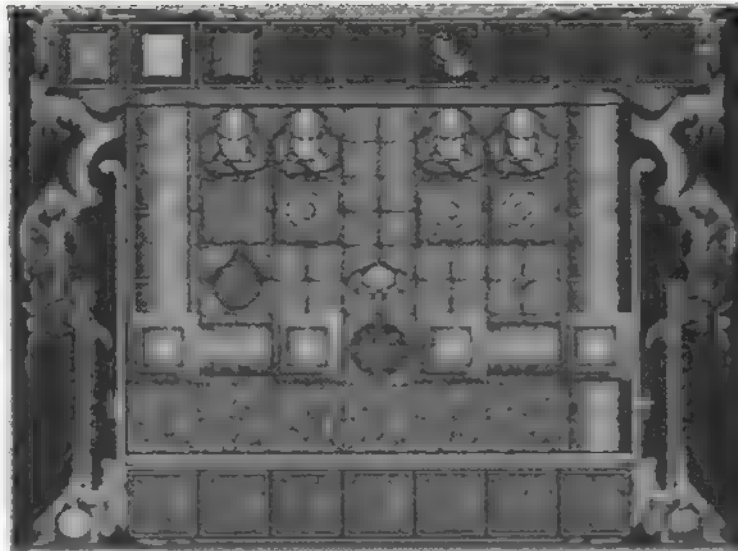
A kanzokamrában a király megkérdezte én áltem-e meg a robot, tagadtam, de az örök hazugnak neveztek. Fogtam a botot és otthagytam őket, hadd vitalkozzanak.

A fényképezőgéptől délre megjavítottam a falikart és bent találtam egy másológépet. Lemásoltam az újságot és a király elé dobáltam a bizonyítékot. A koronát elraktam és hosszas ténfergés után megtaláltam a helyét is a masoktól délre.

Találtam egy újabb zafírt! A halott lábaihoz helyeztem a pár cipőt, ami nyomtalanul eltűnt. A közelben találtam még egy narancsot és egy szemet (Bruah!). Ez utóbbit is az ottama vittem (Combination), végre kinyílt az ajtó! Rutinosan átmentem a teleporton, elfettem a kulcsot és kinyitottam az ajtót. Ezután visszamentem és elnéztem a másik irányba (még jó hogy volt kulcsom!). A titkos rekeszben találtam egy hangjegyet, amit a hangvillához vittem. Az előjegyzést és a cigit egy újabb hullával elcseréltem egy botra, amit rögtön a közelben el is használtam. C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y. olvastam el a teleportálás után és igencsak meglepődtem, mert a falak eltűntek!

A narancsot egyelőre a gyümölcsgepre raktam és észak felé indultam. Annyi teleport volt itt, hogy elamultam Mi lesz velem?! El voltam egy darabig, míg rájöttem merre juthatok tovább (észak, kelet, nyugat, dél, nyugat, dél, nyugat, észak).

Az etetőfalba beraktam a mérgező sütit. Jött egy zöld monster és el is halálozott gyors ütemben a kajától. Elraktam az



aranygyűrűket és észak felé mentem. Megszereztem az ötödik zafírt is. Találtam meg egy körtefát, egy gusztyus banánt, keves földet, filmet, sőt egy nyilvesszót is.

A gyümölcsöket a gépezethez vittem és a narancs mellé pakoltam. A filmet pedig a fényképezőgépbe tűztem és csináltam egy fotót magamról, amit azután szépen beraktam az albumba. Cserebe szereztem egy képet a királyról. A lapzatról elraktam a potiónt is (Comedian Potion). Még nem sejtettem, hogy összefüggés van az egyik rácson talált vicc és e között. A másolótól délre egy katona őrzött két ládát. Mokás kérdésére sikerült humoros választ adnom, így elnyertem a ládák tartalmát. A jegyzetre már nem volt szükségem, megtejtettem már a teleportlabirintust. A hőmérőt viszont elraktam.

A gyümölcsgeptől délre csodálatos teremet találtam. Használtam az itteni teleportot. A genezisbe tettem a földet, a gyűrűket, majd a hőmérőt. Találtam itt egy erősítőt is.

Találkoztam Hermannel. Kicsit csevegtünk, majd adott egy kulcsot, ami a közeli ládát nyitotta. Megszereztem Ikarusz könyvét, csak nem tudtam örülni neki vagy sem.

Robin halottal maradványaira tettem a nyilvesszót és megkaptam a Szerencse italát, amivel végre nyertem az egykarú rablón. A jutalmam három alma lett.

Már teljesen betezavarodtam a teleportok szövevényébe, mire megtaláltam a gyümölcscentrifugát. Csináltam egy üveg almabort. Ezután visszamentem egy korsó sorért.

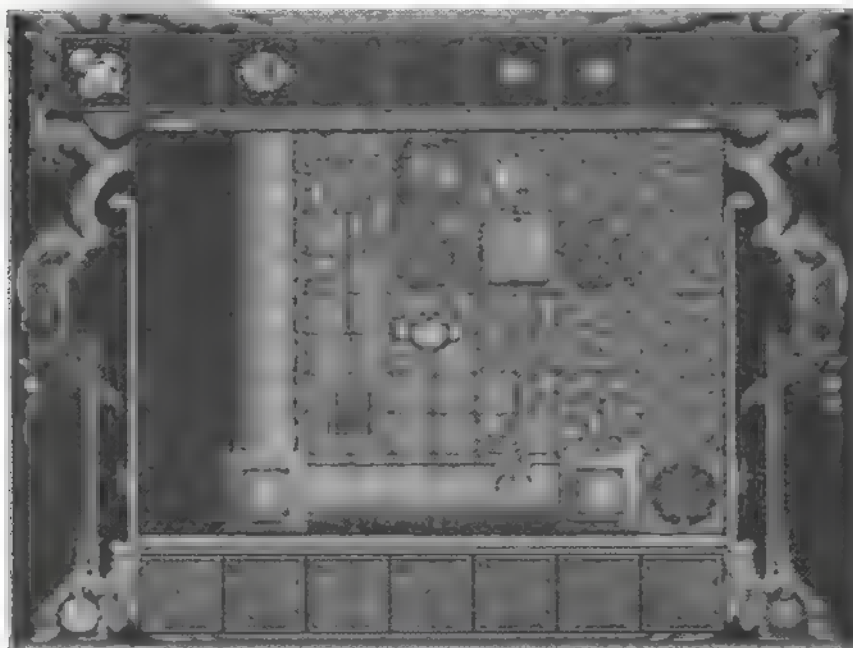
Grumbleweed kissé beru-

gott az almabortól, jómagam ráálltam az erősítőre és úgy ittam meg a sört, hogy lépést tartsak vele. A légycsapdát a genezisbe vittem és megkaptam a Vénuszt. Elraktam a bolygókat szépen sorba: Szaturnusz, Vénusz, Föld és Merkúr. A megjelenő Napra Ikarusz könyvét tettem. A kapott könyvet pedig Hermanhoz vittem, végre nyugton maradt!

A kulcsot a szerencsejátékon nyert pénz megszerzéséhez használtam. Északnyugaton megtaláltam azt a katonát, aki a tájratot őrizte. Megkapta a pénzt, s én mehettem végre aludni! Illetve a Lily ment aludni én meg a galériába.

Ennyi így első szuszra elég lesz. A játékot felfedtetlenül érdemes felinstallálni, mert egyebkent iszonyatosan lassú. Sajnos a grafika semmivel sem lett szebb az előző részhöz képest. Pedig látszik, hogy valami újdonságot akartak az alkotók (gondolok itt a speciális zene- és animációbetétek-re). Aki a képek alapján felváltja a küldetést, az nem fog csalódni. Ha a Bear is úgy akarja, legközelebb találkozunk!

Lily



DEER



Akik játszottak a Whale's Voyage-gal, azoknak bizonyára ismerős a NEO cég neve. Most a KOMPART-tal kötötve egy "bűnözős" kalandjátékot adtak ki, amely a THE CLUE-t nevet viseli. Igen, igen, nem tévedés, valóban a játékban egy bűnözőt alakítunk (definiáljuk tolvajnak), ami a már elcsépeelt "JÓ" szerepkörre utón újtás-ként hathat. A játék további pozitívuma, hogy a logikánkat is megmozgatja, szóval néha nem árt gondolkodnunk is. A játék az ötvenes években játszódik Londonban. A háború után még nem állt teljesen helyre a rend az országban, így a tolvajoknak viszonylag könnyű dolguk van. Ebben a zűrzavaros helyzetben érkezünk a városba csóró zsebtolvajként, egyelőre egy filler (penny) nélkül. Mivel ez az állapot tarthatatlan, meg kell próbálnunk valami pénzforrás után nézni: magyarul ellopní mindent, ami a kezünk ügyébe kerül.

A játék kezdetén egy vasútállomás peronján állunk, és a képernyő alján néhány parancsszó néz velünk farkasszemet.

WALK (a gyalogosan is elérhető helyek jelennek meg)

CALL TAXI (taxit hívhatunk)

LOOK (a helyszínen megfigyelhető személyeket vizsgálhatjuk meg)

TALK (beszélgetés)

THINK (így tudjuk számba venni azokat a személyeket, akiket már ismerünk)

WAIT (várakozni)

Rögtön hívunk is egy taxit, ahol kiderül, hogy mivel mi vagyunk a tizededik utas, ingyen utazhatunk rajta (az más kérdés, hogy egyébként se tudnánk kifizetni...). Menjünk a Holland Streetre és beszelgessünk Frank Matayával, akút be is szervezhetünk fársnak magunk mellé (meglehetősen potáflán részesedést kér, de jelen pillanatban ő a legjobb autove-

zető). Menjünk a hotelbe és mutatkozzunk be Mark Goldberg néven, így ingyen juthatunk szobához. Itt felhívjuk a mamánkat, aki hamarosan meg is szervez egy jó bulit nekünk. Menjünk a kocsmába és megkapjuk az autónkat, valamint 15 fontot. Feladatunk, hogy raboljuk ki a KIOSK-ot. Mielőtt elkezdenek a rablást taxizunk el a Watling Streetre és menjünk a rendőrségre, ahol mondjuk azt, hogy ellopták a pénztárcánkat (I WOULD LIKE TO LAY DOWN...). Hoppá, máris 10 fonttal gazdagabbak lettünk. Ennek öröme menjünk vissza a hotelszobánkba, ahol megtervezhetjük a rablást. A tervezésnél ügyeljünk arra, hogy pontosan kell kiszámítani a lépéseinket, mert ha tévedünk, a rendőrség azonnal a nyomunkra fog bukkanni. Előtte még beugorhatunk a Watling Streetre, hogy vásároljunk néhány cuccot (gumikesztyű nagyon fontos, de nem árt a tolvajkucs (LOOKPICK) sem). Szóval ott tartottunk, hogy megtervezzük a rablást. Az itt található utasítások.

TAKE (felvenni)

WALK (menni)

OPEN (kinyitni)

USE (használni valamit)

PUT DOWN (letenni valamit)

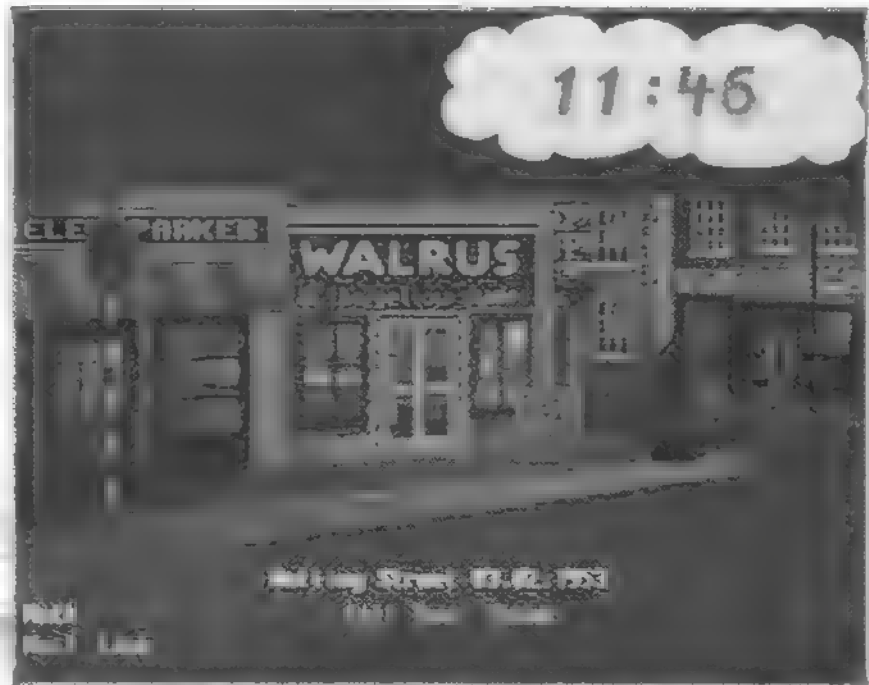
CLOSE (bezárni)



CLOW

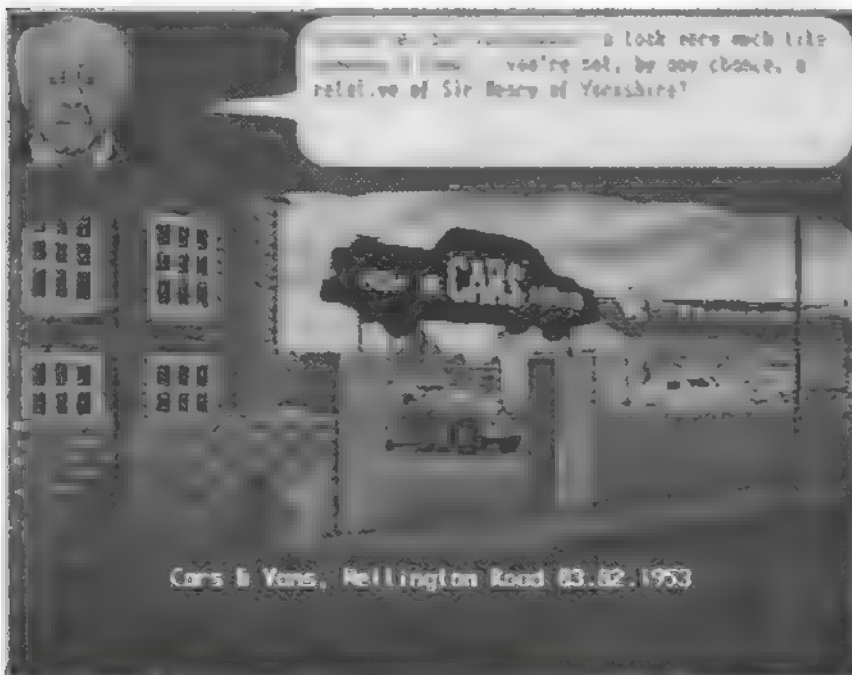
Az **ACCEPT ACCOMPLICES** utasítással szervezhetünk be társakat magunk mellé, az **ELIMINATE ACCOMP** paranccsal pedig új segítőket választhatunk. A **NOTE**-val tudjuk számba venni az eddig ismert személyeket, és a **RUN PLAN**-nal lefeszíthetjük ügyködésünk hatását. A műveletet a **START BURGLARY** utasítással kezdhetjük el.

Ha sikerült a tervezés, ki is menthetjük a művünket. Egy megjegyzés: az első néhány küldetésben teljesen felesleges új tervet készítenünk, mivel a program rögtön ad egy kész tervet, amely teljesen megfelelő a számunkra. Ezek után elkezdődhet a rablás. Rövid közjáték után láthatjuk a menekülő autónkat, és a rendőrellomást, ahol a rendőrbácsik nyomok után kutatnak. Ha vettünk gumikesztyűt nem lehet semmi baj. A sikeres művetet után menjünk le az utcára, ahol egy kocás kabátba-öltözött figura kérdezősködik. Persze sas szemünkkel rögtön felfedezzük, hogy ez a rendőrök egyike. Miután leráztuk több lehetőségünk is van. Kibabolhatunk egy élelmiszerboltot (**AUNT EMMA SHOP**), vagy egy ékszerüzletet (**JEWELRY**), sőt egy elmegyógyintézetet(???) is. Mielőtt bármibe is belefognánk



menjünk el a **HOLLAND STREET**-en levő kocsmába, és beszéljessünk az egyik holgygel, akít már szervezhetünk magunk mellé (kiváló autóvezető, és nagyon

ügyes szelnyítő, ezenkívül viszonylag kevés részesedést kér). A további rablások előtt mindig el kell mennünk a helyszínre vizsgálozni (**INVESTIGATE**), mivel e nélkül nem kezdhjük el a tervezést sem (**THERE IS TOO LITTLE INFORMATION**).



A vizsgálozást érdemes több lépésben lebonyolítani (jövünk vissza többször is a helyszínre), mert könnyen gyanúsakká válhatunk. Ha befejeztük megjelenik néhány információ a választott helyszínről.

VALUES (kb. mekkora értékre számíthatunk)

ESCAPE ROUTE (menekülési útvonal)

ACCURACY (kockázat nagysága)

POLICE (rendőrförök gyakorisága)

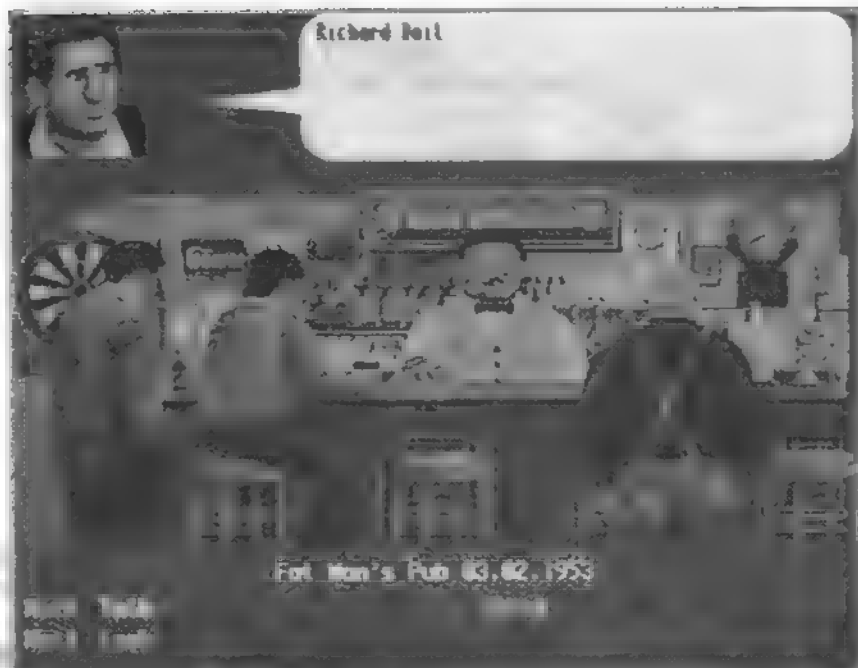
SECURITY (biztonsági berendezések)

GUARDS (esetleg előtarduló éjjeliőrök száma)

Néhány kisebb tolvajlás után (pl. **AUNT EMMA SHOP**, **OLD PEOPLE'S HOME**), ahol meg terveztünk sem kell, nagyobb látat után is nézhetünk. Általában ilyenkor már megjelenik a **GALLERY** (muzeum) a listán, ahonnan drága szobrokat nyúlhatunk le.

Vegyünk utunkat ismét a WATLING STREET-i kellekiből fele, és vásároljuk meg az összes cuccot ami csak kitélik a pénzünkől (zsebkámpa (TORCH), és kotei (ROPE) nagyon fontos). Mivel autókba csak egy személy fér el rajtuk kívül, válasszuk meg jól a társunkat (érdemes az előzőekben már említett hölgyet maradni). Egyébként ha társat keresünk magunknak, nem kotelező személyesen eltárodnunk hozzá, a szobánkban található telefonon is felhívhatjuk az illetőt.

A szokásos előzmények után (helyszín megvizsgálása, társ kiválasztása), megkezdhetjük a tervezést. Az álkulcs segítségével nyissuk ki a zárat, majd hatástalanítsuk a nasztóberendezést a kalapács (HAMMER) segítségével (USE parancs). Szedjük össze annyi szobrot ahányat csak elbírnunk, ha túl sokat akarunk felmarkolni emberünk "It's too heavy for me!" felkiáltással jött. Használjuk a zsebkámpát, és maris egy fittas alagutat fedezhetünk fel, ahova Tia megyünk 50 000 ruppóval lehetünk gazdagabbak. Sajnos az eddig felvett szobrokat le kell tennünk, mivel nagyon nagy súlyúak cipelnénk... (Ha! Ha! Ha!). Ebből a pénzösszegeből egy nagyobb autót is vehetünk magunknak. Általában ez után szoktak minket felhívni azzal, hogy van egy fickó (THE BLACK EYE), aki tudja, hogy hogy lehet betörni a Towerbe, ahol a koronaékszereket is őrzik. Sajnos kitélét egyelőre titok fedi, de a Watling Street-i kocsmában megjelenő vörös hajú hölgyet (ANN) faggatva sok mindent megtudhatunk róla. Beszélhetünk az autokereskedővel is, ő szintén tud néhány információt az illető urról. Pihenéskeppen fosszuk most ki a kolostort (MONASTERY), és a pap bocsitól lenyűt gyűrűt adjuk el Frank Maloyának. Hálából megmondja nekünk a Tower titkát őrző fickó címét (játékonként válto-



zik) Menjünk is el a megadott címre és kezdjük meg a szokásos vizsgáldást. Vigyázzunk, hogy ne maradjunk túl sokáig a helyszínen, mert hamar kapcsolhatnák. Inkább több lépésben hajtsuk végre a műveletet. A Tower kifosztásához mindenkinek sok szerencsét kívánok, a végső poént nem akarom letölteni.

Betegesen kapzsi és pénzsóvár rablónak a végen még adnék néhány egyéb lehetséges pénzszerzési lehetőséget.

Ha elmegyünk a HIGHGATE CEMETERY-be, találkozhatunk egy lengyel hölgygel, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy nagyon unja már Angliát és minden vágya az, hogy megszerezhesse Carl Marx csontjait (érdekes lány...). Mellékesen még azt is megjegyzi, hogy hajlandó len-

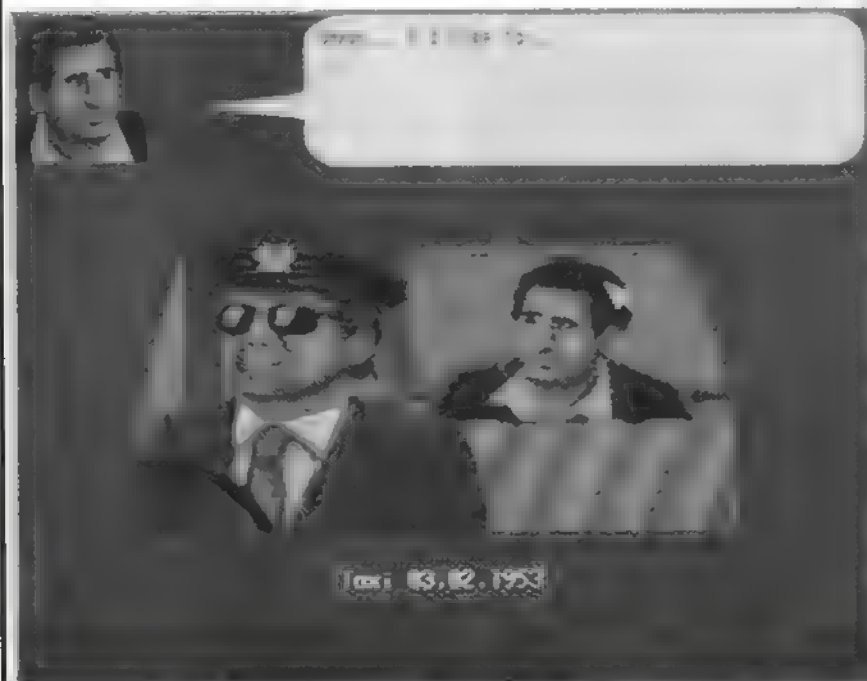
ne ezért akár 2000 fontot is fizetni. Az illető ur szintén ezen a helyen pihen, szóval meg lehet próbálni ezt a helyet is kifosztani.

A PINK VILLA szintén jól jövedelmező hely. Ha sikerül az itt található páncélszekrényt feltörni, 15000 fonttal lehetünk gazdagabbak.

Aldnek még ez sem lenne elég, betörhet a bankba is (változó mennyiségű összegeket lehet itt szerezni).

A játéknak nagyon jó hangulata van, így valószínűleg nem csak a stílus kedvelőinek fog kellemes perceket okozni. A zene egy kicsit egyhangú, de nagyon jól illik a játék hangulatához. Az előbb leírtak nem az egyetlen helyes megoldást tartalmazzák, szóval lehet próbalkozni, hántha egyszerűbben is végig lehet menni a játékon.

by THE FATAL ERROR of RAM Team



SUPER SKIDMARKS 2

A versenyző megadóan törölgette a homlokát, ki látott még ilyen borzasztó hőséget? Elindult a kocsikat rejtő boxok felé, miközben a versenyről filozofálgatótt. Vajon melyik kocsit válasszam ezen a versenyen? Mindegyiknek megvan az előnye, meg a hátránya is. A múltkor avval a kis Mini Morris-sal versenyeztem és elég türelemmel viselkedett a kanyarokban, csak éppen nem gyorsult elég. Vagy válasszam a truck típust? Igen, valószínűleg az lesz a legjobb!



Mikor odaért a kocsikhoz egy kis megfélemlítés várta. Sajnos változtattak a szabályokon és ezután sorsolással döntjük el, hogy ki melyik kocsival indul. Önnek a tehénes utánfutót vontató kocsi jutott. Ez nem lehet igaz, hordult fel a versenyző, már megint meg fogok sukatulni a tehénbögéstől!

Lazálom is lehetne az alábbi kőjáték, azonban nem az, hiszen az ACID kladásában megjelent program még azt is lehetővé teszi, hogy egy ilyen "kissé" formabontó versenykocsiban kezdjük el pályafutásunkat. Nem ez az egyetlen újdonság a programban, hiszen a hasonló fun autóversenyek között a SSM2 viszi el a pálmát.

Rengeteg pálya közül választhatunk a programban, akár egyenként is végigversenyezhetjük eze-

ket, vagy egy komplett versenyidőszakban is részt vehetünk. A kocsik választéka igen meggyőző, hiszen 8 fajta típusból választhatjuk ki a nekünk szimpatikusait. A kocsikat természetesen saját igényeinkhez alakíthatjuk, akár még a színeket is átállíthatjuk.

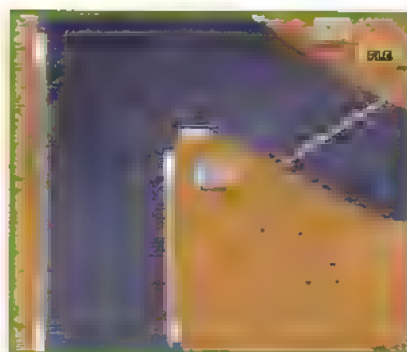


Attól függően, hogy milyen géppel rendelkezünk, a program igen sok lehetőséget kínál arra, hogy kihasználjuk a hardware nyújtotta lehetőségeket. Komolyabb gépeken érdemes Hi-res-ben versenyezni, illetve bekapcsolni a Super View módot, mely rendkívül megnöveli a játék élvezetét.

A program rendelkezik modem, vagy link lehetőséggel is, így nagyban kibővíti az egymás ellen játszható lehetőségeket. Ha csak szimplán játszunk egymás ellen, akkor is remek a program, hiszen 2 (vagy A1200-on akár 3) részre is felbontható a képernyő. A speciális joystick adapterrel rendelkezőkre (paral-

lel port) is gondoltak a program készítői, így akár negyven is játszhatunk egyszerre joystick-kal.

A program grafikája nem valami csúcs szuper, de ez nem is annyira lényeges, hiszen itt a hangsúly a versenyeken és a rendkívül élvezetes kergetőzésen van. Ez az amiben a játék talán a legjobb az eddigi alkotások közül. A kocsik mozgatása annyira életszerű és gyors, hogy igencsak fel kell kötnünk a



felkötőnivalót, ha jó eredményeket akarunk elérni.

Mindent összevetve igen jó programnak tartom a Super Skidmark 2-t, mindenkinek érdemes kipróbálnia.

Bear™



KINGMAKER

Tudom, hogy ez a stuff nem valami friss, de ahogy a Beanal kutattunk a későporos programok között, rátaláltunk erre a gyöngyszemre és akkor döbrentünk rá, hogy valahogy kifaradt a leírásokból. Ezt a hiányt szeretnénk pótolni, hiszen jobb későn, mint soha! (Főleg, ha egy jó kis stratégiáról van szó!)

William Shakespeare egyik történelmi drámája, a III. Richárd, a Rózsák háborújának eseményeit dolgozta fel, és ez lehetne meg a program készítői is. A piros és a fehér rózsza harcáról mindannyian tanultunk annak idején a történelem órán, de ha esetleg a feledés pora lepte volna be tudásodat, hadd sepregessek egy picit!

A Rózsák háborúja a York- és a Lancaster-ház, valamint a híveik között dúlt 1455-1485 között. A tér nem volt sem több sem kevesebb, mint az angol trón birtoklása. A véres vívó a feudális rendszer más változatának időszakában robbant.



A Lancaster-ház 15. leányát a gazdaságilag lemaradottabb Énygrófságok feudális arisztokráciája alkotta, míg a Yorkok mellett Anglia 10%-át felelt területének feudális nagyról, valamint a gazdag polgárság és az újnemesség álltak. A háború véres részleteit megismerhetitek benne, majd ismétlődő, mert a játékban ez jár az életem. A valódi történelmi háború eseménye mindenre az lett, hogy csúszkát a feudális arisztokrácia gazdasági és hatalmi helyzete és megnövekedett az újnemesség szerepe.

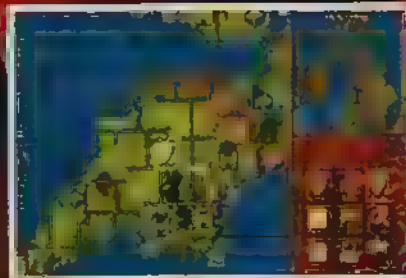
Azt hiszem bevezetőnek ennyi elegendő lesz, kezdünk bele az igazi játékba! A nehézségi szint megválasztása nem konkrét easy vagy hard beállítás, hanem az egyes tényezők megválasztását jelenti.

Elsőként a pártok (Factions) számát kell meghatározni, értelem szerűen minél nagyobb, annál nehezebb és élvezetesebb lesz a buli. Ezután azt döntheted el, hogy ki nyisson, Te vagy a gép. Nehezebb volna játszani (nyitni), mint ha a gép már kezdett és jobban álltál a lehetőségeidre. Kezdd inkább engedjék át a nyitást a számítógépnek, elég bajuk lesz amúgy is. Ezek után már csupán a "köszer" marad, keserítheted életedet pestisjárványokkal és szeszélyes időjárással, ha gondold. A pestissal kapcsolatban megemlíteném, hogy ha bekapcsolod az előnyöket is jó, mert igaz, hogy a járvány nem csak a városodra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet.

Fontos az elhalálozás nem csak a városodra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet. Fontos az elhalálozás nem csak a városodra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet. Fontos az elhalálozás nem csak a városodra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet.

Nagyon fontos a játék lényege, hogy az általad irányított párt neves és azok híveinek segítségével az általad kiválasztott és támogatott

örökös kerüljön a trónra. (Lehet nem a fő cél, hogy Teed koronázzanak meg!) Ezt a következő módon érheted el: elkapod és "birtoklod" a kiválasztott trónörökös



kártól elváltat és végül királlyá kell koronáztatnod őt a megfelelő városban. Már ez sem tűnik egyszerűnek, de lesz még rosszabb!

TRÓNÖRÖKÖSÖK

Mielőtt bármi beletögnél, kezdőben kell lenned azzal, hogy kik ezek az örökösök és hogyan kaphatod el őket. Mivel mindegyikük adott helyen tartózkodik, érdemes leírom, hol hol találod.

Először a Lancaster ház tagjai. VI. Henrik Londonban található, a város elfoglalásához legalább 300 ember kell. Margarett (Anjou) Coventryben, sikeresen egy minimum 200 fős sereg veheti ostrom alá. Edward herceg (Wales) Kent-worthban csücsül, ide is elég 200 katona. Beaufort, Somerset hercege speciális eset, közönséges nemesként indul a játékban és rendszerint hamar elvérzik szegény.

Most következzenek a Yorkok sarjai. York hercege, Richard a helyi érsek befolyása alatt áll. Legalább 300 emberrel menj oda! Edward, March grófja Harlechenben csücsül, itt 200 fővel van elegendő. Edmund, Rutland grófja korszakban van.



megközelítéséhez hajó kell. 250 ember alatt el se indulj a sereggeddel! George, Clarence hercege Cardiganban található. Itt rendhagyó módon nincs helyőrség, aki előbb odaér, azé a választás védelmezi vagy kivégzi őt. Richard, Gloucester hercege nagyobb vad. Őt Calaisban találod, a város bevételéhez legalább 200 katona kell.

Hogy dönthess az örökös életeről vagy haláláról, minden esetben el kell foglalnod a várost, ahol van. Ehhez legalább akkorra csapatot kell gyűjtened, hogy a katonaid száma megegyezzen a város helyőrségének létszámával! A gyorsaság fontos szerepet kap, ezért mielőtt kiválasztanád kit kezdessz el aprítani vagy védelmezni, jól nézd meg a lehetőségeidet! Mekkora erőkkel tudsz összevonni és hova érdemes koncentrálni? Merre halad az ellenség? Ki él még az örökösök közül? Melyik nemesnek milyen címet érdemes kiosztani? Az első néhány játékban ennek helyes megítélése szinte lehetetlen, sőt kissé zűrzavarosnak tűnik. A tisztánlátás-



nyón a Anglia és Írország térképe is jól látható. Mindenek előtt a rendelkezésedre álló rangokat és címeket kell szétosztanod nemeseid között. Hogy mennyi ilyen

csak címet birtokló nemes kaphat hivatali. A kiválasztott nemeset és a neki adandó címet az összekapcsoló ikonnal (középre mutató nyílak) egyesítheted. Ha túl vagy ezen a ceremónián, akkor jöhet a következő képernyő. Itt már közelebb vagyunk a lényeghez. Bal oldalon a tábla terpeszkedik. Jobbra lent a madártávlati kép. Ez alatt pedig kilenc ikon. A pajzsral visszaléphet az előző képernyőre, ahol újra eloszthatod a rangokat és címeket ha szükséges. A második az örökösök családfáját rejti. Ha egy név át van húzva, az illető halott. Ha valamilyen színnel alá van húzva, akkor a jelölt játékos irányítja sorsát. Akinek a neve mellett a korona van, az a király. A harmadik ikon akkor kell majd, ha újabb nemesek csatlakoznak hozzád. A könyvben megtalálod a játék krónikáját, olvashatsz kedvedre nemesekről, városokról, hajókról, címekről és rangokról stb. A zászló ikonnal könnyedén megtalálod az örökösöket és az ellenfeleidet is. A nagyítóval keresheted bizonyos hivatalok birtoklóit, nemeseket, érsekeket, hajókat és városokat. A lemez ikon a mentés lehetőséget rejti (sosem találod volna ki!). A számológépnél a hangbeállítás, a kilepest és az újratestet találod. A lovas funkciójáról majd kés-



hoz azonban ez a cikk kevés, gyakorolni és figyelni kell.

Ha sikerült egy trónörököszt szétválasztani, döntened kell sorsa felől, kivégezheted vagy támogatathatod és védelmezheted őt. Végül is elodázhatsz a döntést, mert több örökös is irányíthat, de mindkét házból legfeljebb csak két koronát. Minden körben megejtheted a kivégzést, ha úgy akarod. Ha nem teszed, vállalkozol a kockázattal, hogy esetleg magad is célponttá válsz.

Lássuk a megkoronázás feltételeit, hiszen a győzelem feltétele, hogy a játék végén veled kell hogy tartson az utolsó, megkoronázott trónörökös! Szükséged lesz katedrálisra (keress egy megfelelő várost), legalább egy nemesre, aki kiseri a leendő királyt és végül kell egy érsek, esetleg két püspök, hogy teljesüljön a koronázás minden feltétele.

JÁTÉK MENET

A fő játékdér maga a térkép, ami mint említettem egytájta tábla. Az első keper-

rang jut neked, az a játékosok száma is függ. Ezek a rangok különböző csontvázhoz juttatják nemeseidet (lásd a helpline-t!). Egy nemes csak egy címet birtokolhat, és





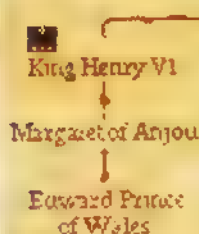
King Edward III

1312-1377



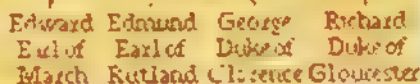
House of Lancaster

House of York



Beaufort

Richard Duke of York



sőbb. Az egyes képernyőktől a jobb gombbal szabadulhatsz.

A játék szokás szerint körökre van osztva. Ha minden egység elhasználta lépéseinek számát, az ellenfél következik. Ha nem akorsz tovább lépni, nyomd meg a space-t. Információt szinte mindenről (városok, nemesek, katonai egységek stb.) a jobb gombbal szerezhet. Ha friss lovakat kapsz (az a kilencedik ikonról látható), akkor valamelyik egységed kap plusz négy (rossz időben keftő) lépést. A haladást a terepviszonyok is befolyásolják. Ha a csapat erdőbe lép megáll, és csak a következő körben léphet tovább. A szárazföldi csapatok nem haladhatnak át a folyókorkolatokon. A tengeren természetesen csak hajóval közlekedhetsz. Az úton való mozgást ellenséges városok és csapatok is akadályozhatják, de azt hiszem ezt észre fogod venni.

A városok státusza háromféle lehet: erődítmény, nyitott vagy semleges. A nyitott városok minden párt számára szabad ki- és bejárást biztosítanak. Ostromolható, de sohasem irányítható őket! Teljesen logikusan a váraknak kapacitásuk is van. Ha a város típusától változik. Ha túl nagy sereget vittél a falához, meg kell osztanod a hadtestet, hogy beléphess a városba! A seregek összevonása nem okozhat gondot, elég ha azonos mezőre lépez velük, a megosztáshoz dupla-klikk szükséges bal mouse gombbal.

A hajók mindig a szárazföldi egységek után lépnek. Egy hajóval több nemes is utazhat, de mivel csak egy egység szállhat fel, előbb a csapatot kell össze kell vonni. Ezután kihajózhatsz. Ha a szél kedvező, plusz három mozgáspontot kapsz. Ha kikötőbe mész, az utasok automatikusan kiszállnak, de csak a következő körben léphetnek. Ha az ellenfél tőlük tőjébe futottál, a hajó ott marad, amíg fel nem szabadul.

HÁBORÚ

Ha két ellenséges egység egy mezőn áll vagy ha a sereg ellenséges városhoz ér, háborúzhatsz. A kör végén megnézheted az erőviszonyokat és dönthetsz.

madsz-e (attack) vagy sem (evade). Természetesen az, hogy Te a kitérészt választod, még nem jelenti azt, hogy az ellenfél



a következő körben nem marad meg a control-kijelöléssel megad irányíthatod a hadmozdulatokat. Ez érdemes gyakorlat, mert különböző sereg győz, ami nem törvényszerű, ha jól irányítjuk a hadtesteket. Róadásul megvan az esélye annak, hogy egy kisebb sereg elpusztít egy nemes a nagyobb seregből. Igaz, ez a döntéstől kíván, de lehet, hogy megéri. A nagyobb seregek is foglyul ejthetnek nemeseket, akiket persze nem muszáj kivégezned, kegyelmet is gyakorolhatsz. Na de, ne felejtjük el azt a lehetőséget sem, hogy a Te nemeseid valamelyike lesz fo-

goly. Talán még nincs veszve minden! Előfordul, hogy az ellenség váltásádját követel tőz életéért cserébe. Dönted el, megéri-e neked a csere. A kivégzett nemesek hívei egyébként még felúnhetnek a játékban...

Persze az ellenséges hadtestek és városok őrségének méretét érdemes megnézni (jobb klikk) mielőtt odalépnél, hogy elérhető távolságba kerülne, hogy ne vállald feleslegesen a támadás kockázatát. Jobb tétni, mint megjelenni (vagy mégis bátkaké a szerencse?)

A csata irányítása nem túl bonyolult, ezért érdemes vele próbálkozn. Mindezek előtt készíts haditervet! Az emberek ruhája piros. A sereged két vonalon (frontvonal és tartalék) helyezkedik el. Mindkét vonalnak van jobb és bal szárnya, no és persze centruma. A zászlóaljokban maximum harminc ember mozog. Ha a csapatot több nemes veseti, akkor könnyebben boldogulsz majd. Ennek ellenére biztos lesz olyan zászlóalj, amelyben nincs nemes. Az utasítások kiadásánál vedd figyelembe, hogy ezek mindig kevésbé hatékonyak.

A zászlóaljokban általában szigonyosok, íjászok és síma, gyalogos katonák vannak. A harmincas létszám kétféle oszlik. Parancsokat adhatod a tizenöt fős csoportoknak vagy az irányító nemesnek is. Az utóbbi esetben az egységek az ő parancsokat követik majd.

A kiválasztott katonára kattints a jobb gombbal, majd húzd meg a támadási irányvonalát. Célként ellenséges katonai zászlóaljat vagy területet is megjelölhetsz. Jól fontold meg parancsaidat, mert a csata közben már nem módosíthatod őket (ez nagyon fontos)! Az íjászok nyílzáradéka véges, ha a lövész elfogyott automatikusan szigonyosként küzdenek tovább. A csata addig tart, míg az egyik sereg meg nem semmiál vagy legalább ötven százalékkal meg nem fogyalkozik.

A városokkal vívott háború ostromot követel. Ehhez először is minimum ugyanakkora sereg van szükség, mint a helyőrség. Az ostromolt városban minden kör után nyolcvanöt százalék esély van arra,



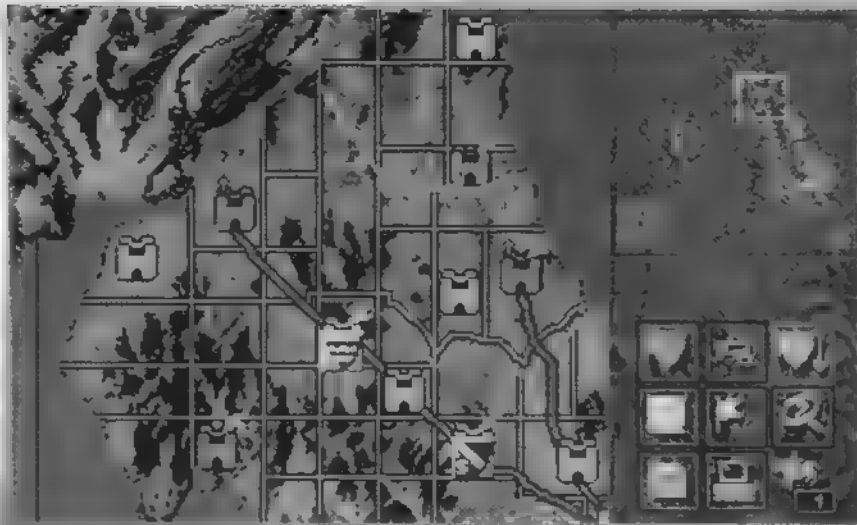
hogy a lakók megadják magukat. Rossz időben, pláne viharban az ostrom lehetetlen. A város helyőrsége az ostrom ideje alatt nem hagyhatja el a várost, de friss haderő csatlakozhat hozzá! Ha a város megadta magát, akkor a legyőző számára a további körökben nyitott (baráti) marad.

EGYEBEK

PARLAMENT. Parlament összehívása lehetséges és szükséges, ha túl sok nemes halálozik el, akár a pestis, akár a csaták miatt. Ilyenkor a tisztségek és hivatalok betöltése miatt országgyűlést kell tartani. Az "életre kelt" pártok között ilyenkor a játékosok újraoszthatják a tisztségeket.

KORONÁZÁS. Mint már említettem a játék akkor ér véget, ha már csupán egyetlen örökös el a két versengő házból és az királyá koronázzák. Ehhez szükséges egy érsek (esetleg két püspök). Mivel mindössze két érsek és négy bíboros van a játékban, igyekezned kell.

GONDOK, BAJOK. Egy stratégiai játékból nem hiányozhatnak a játékosok lépéseitől függetlenül előforduló katasztrófák. A



Holland 20 - Kimbilton Compton.
Cromwell, 10 - Tattershall.
Howard 10 - Farnham.
Bouchier, 10 - Pleshy.
Greystroke, 10 - Appleby.
Scrope, 10 - Masham.
Clifford, 10 - Conisborough.

francia gyalogos, kétszer husz skot íjász és kétszer fű szasz.

Ennyi lett volna a leírás. Remétem elegendő ahhoz, hogy felkeltsem az érdeklődésedet és elbájosgúj valahogy. Ha ez kevés, kapcsold be az autohelp-et! Ez "kissé" lelassítja a játékot, de egyszer érdemes végigcsinálni. Az igazán finom részleteket meghagytam neked, és ezt az autohelp sem köti az orrodra. A játékot természetesen Amigán teszteltem, de létezik PC verzió is. Nos a hanghatások messze kihasználatlanul hagyják az Amiga lehetőségeit és a grafika sem valami pompázatos, de mindez megsem befolyásolja döntően a játék értékelését, mert a stratégiai rész egész kellemesre sikerült. A nehézségi szintet is igazán finom skálán növelhetjük, szóval egy jó ideig el lehet szórakozni a King Maker-rel. Ha valaki a nagy stratégák közül kihagyta volna, szerezze be és próbálja ki!

Lily



King Maker sem szűkalkodik a különféle sorscsapásokban, pestis-járvány, vihar a tengeren, zavargások, hogy csak néhányat említsék a sok közül. Ezeket meglehetősen nehéz bekalkulálni a játékba, de vigasztaljon a tudat, hogy ellenteleidnek sem könnyebb!

HELPLINE

NEMESEK (Név, haderő - kastély)

Percy, 100 - Alwick, Cockermouth
Mowbray, 50 - Rising, Denbigh, Framlingham, Usk, Wressle
Neville, 50 - Ogmere, Richmond, Warwick Rab.
Beaufort, 30 - Corfe.
Stafford, 30 - Leeds, Newcastle.
Pole, 30 - Ludlow.
Courtenay, 30 - Okehampton.
Stanley, 50 - Douglas.
Roos, 20 - Belvoir, Hemsley
Grey, 20 - Chillingham, Rockingham

Audley, 10 - Tickill.

Berkeley, 10 - Berkeley

Hastings, 10 - Tutbury.

Herbert, 10 - Llanstephan

CÍMEK, RANGOK és néhány **HIVATAL** (had-
erő): Earl of Richmond (40), Earl of Essex (20), Earl of Wiltshire (30), Earl of Worcester (30), Earl of Salisbury (30), Earl of Westmoreland (40), Earl of Kent (30), Duke of Exeter (20), Marshall of England, 50 - Harlech, Chancellor of England, 50 - Caernarvon, Captain of Calais, 50 és +300 fő Calais-ban, Treasurer of England, 50 - Wallingford, Beaumaris.

ÉRSEKEK, PÜSPÖKÖK A rangidős érsek Canterburyben van, míg a másik Yorkban (30). A püspökök "lelőhelyei" pedig, Norwich (50), Carlisle (30), Durham (30) és Lincoln.

ZSOLDOSOK Kilenc zsoldos hadtest van a játékban. Ezek: kétszer harminc burgundi-ai és kétszer husz flamand íjpuskás, száz

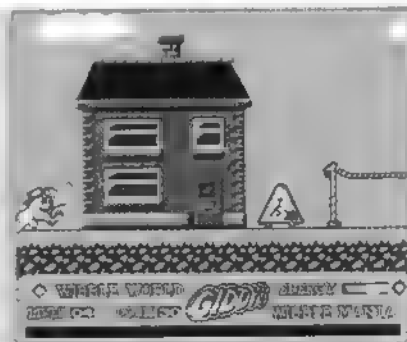
Ul.: Kerlek benneteket, ne kerjétek a játékhöz cheat-et, berhelést meg ilyesmit! Mi a nyár, ráérték, használjátok szabad szellemi kapacitásotokat! Kösz!



SHAREWARE

Wibble World Giddy

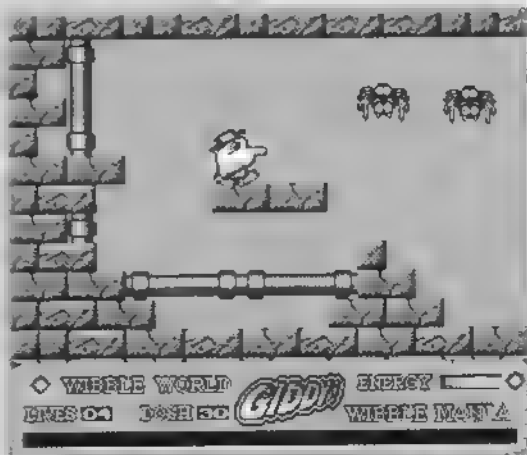
A kis tojás, Dizzy kalandjait biztos ismered, netán (biztos) játszottál a számlálan rész valamelyikével. Aki megszerette (ki nem?) a stílust annak bátran ajánlom a Giddy-t. Nemcsak a neve hasonló a fenti említett programhoz, de a játék is kísértetiesen ugyanaz. Ugyan úgy kell pénzt gyűjteni, tárgyakat felvenni, majd ezeket máshol használni a tovább jutáshoz, ja és persze a főszereplőnk itt is "egg". A felvett tárgyak kiválasztása a Joy tűz + jobbra vagy balra, míg használatuk joy-tűz gombbal lehetséges. Feladatunk a Dizzyk-hez viszonyítva sokkal egyszerűbb, nincs olyan sok tárgy és inkább az ügyességi, ugratós részekben van a hangsúly. Azt, hogy hol és mit is kell használni, az info paneien olvasható rövid 1-2 mondatos üzenetben. Hangulatot tetőzi a zene stílusa, mivel ez is kísértetiesen "Dizzy-s". A program egyenként PD és egy Giddy sorozat első része. Mindössze 1.25 \$-ért akár meg is rendelhető. Profin megrajzolt és igen-igen hangulatos egylemezűs játék, A500-A4000 (no HD). Ezek után számomra már csak egy kérdés maradt, most Dizzy-s a Giddy, vagy Giddy-s a Dizzy, esetleg talán... Mindezt megtudhatod kb. egy órai kemény(tojás) játék után.



Siege of the BEAST

Táblás, logikai játékokban soha nincs hiány az SW. területen, fucatszám lehetne sorolni az érdekesebbnél érdekesebb játékokat. Miert van ilyen sok? Hát úgy hiszem ezeket lehet viszonylag a legkönnyebben és persze a leggyorsabban megírni, elég csak egy jó ötlet. A Beast is prominens képviselője e stílusnak. A 9x9-es kockákra felosztott táblán, 15-29 (nehezségi szinttől függően) katonáival kell a szörnyet sarokba szorítani, azaz megölni. A játék stratégiája igen egyszerű, sakkban megszokott gyalogos (1 kocka) lépésekkel támadhatunk, illetve vonulhatunk vissza. A szörny és a harcosok lépései, mozdulatai animáltak. Fegyverzetként csak egy kard áll rendelkezésre így elképzelhető, hogy elég sokszor kell használni ahhoz, hogy a fenevadat elküldjük a túlvilágra. Mivel nem egy bekés "Süsüvel" állunk szemben lehetséges, hogy csak éppen az utolsó gyalogosnak sikerül legyőznie a bestet. De mi történik ha nem sikerül a támadó harcosunknak a szörnyet megölni? Nos ilyenkor uszonna gyanant józúen (hangtett) elfogyasztja a támadó, azaz a legközelebb álló, legmerészebb harcosunkat. A játék kicsi, mindössze 120 kb-os, ebbe csak 32 színű kép, pár animáció és némi hangtett fért be. (A500 - A4000 1 MB RAM.)

A programot Nick Torkos (alias Torkos Tamás?) írta (Toronto, Canada).



DogFight V1.2b

Talán az utóbbi idők egyik legottósebb freeware játéka. Ezt is csak többen, egymás ellen lehet játszani, a gép ellen nem kúzdhatunk. Annnyira magával ragadó a csata, hogy

az embereket órákig! szabályosan odaszögezi a gép elé. Ha esetleg valaki a Scenest partin látott 5-6 embert egy A1200 előtt úgy nagyokat kiabálva és nevetve, hát azok mi voltunk no es a Dogfight. Igen, ilyen jó ez a játék! Ja, hogy mi is a játék? Hát nem túl bonyolult csak annyi, hogy repdesni kell a kicsi repülőnkkel s közben kilöni a többieket. Ez csak akkor lehetséges, ha a melletted ülő barátod nem rug éppen jó bokán vagy nem fognak össze többen a másik ellen. No de ez már igazi stratégia. A löszrel és az üzemenyaggal ne is torodj, hisz soha nem fogy ki. Negyven játszva domborodik ki igazán a játék hangulata, ketten billentyűvel ketten pedig joy-jal irányíthatják a különböző színű repülőket. Eleinte nehéz volt megszokni, megtanulni a tökéletes felszállást és zuhanóreplés utáni "egyenesbe" jövest, de két-három menet után semmiféle gond nem akadt ezekkel. A program és remélhetőleg majd az újabb verziói is megtalálható az Internet anyagai közt.

Dan Rhodes, Anglia.



Trickor Treat

Talán a legrégebbi, kb. másfél éve megjelent Doom "utánzat" játék. Az utánzat szót csak a programozási technikán értem, mivel stílusában szó nincs semmiféle Doom-ról. Egyetlen negatívuma (pozitívuma) a játéknak, hogy ezt is csak ketten játszhatják, így eléggé behatárolt a játéklehetőség. A játék oly egyszerű, hogy egy-két mondatban le lehetne írni. Két kismanó (én és te) kergeti egymást egy kihalt faluban, mindenféle speciális fegyverek után kutatva az üres házakban. Ezekután megkeresve a másik "ellen manót" rögtön ki is próbálja a fura szerkezeteket (fegyvereket). A manók irányítása joy 1-2 portról történik. Házakba úgy jutunk be, hogy egyszerűen csak bemegyünk az ajtón (ki hitte volna). Az itt található fegyverek, és más agyafúrt eszközök kiválasztása, illetve használata jó, tűz + le, majd jobbra-balra mozgásokkal lehetséges. Mivel a pályá (falu) igen nagy, így az eligazodásban, tájékozódásban segít a lent látható iránytű, ez egyébként mindig az ellenmanó irányába mutat. De nezzük a fegyvereket, mágnes ami megbalondítja az ellenfél iránytűjét, freezer ami egy ideig oda fagyasztja a másikat, blindness ami vakít. Ezeken kívül találunk meg projector, jammer!, speed invisibility és zwischenzug fegyvereket. Említesre méltó a játék sebessége, bár viszonylag kicsi a két játéktér, mégis igen gyors a képkezelése. A játék ToutWare(?) és természetesen működik az összes létező Amiga típuson, kezelésére vonatkozó részletes leírást az instructions menüben olvashatjuk el. A regisztrált verziót szabadon konfigurálhatjuk kedvünk szerint, beállítható a házak száma, falu mérete stb.

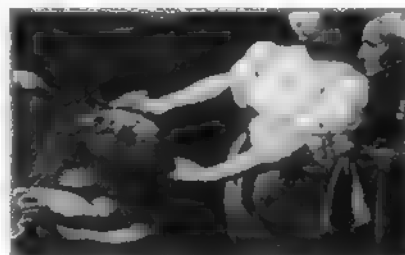
Alkotója Duncan Stuart (alias Stuart?).



Child Murderer

A gyerek gyilkos. Liderces álom, vagy valóság, ki tudja. A történet egy pszichodráma és egyben egy "kellemes" kvízelezésű kalandjáték ötvöze. A három lemezes program ami egyébként működik A500 1MB gépeken is, a mindenkiben rejtőzködő belső demóról szól. Kvízelezése, kezelése az az hősünk irányítása a régi C64-es korszakból megszokott módon, billentyűzetről történik (pötyögve). Külsőre igyekszik igazodni a kor követelményeihez, MED zene és digitizált (EHB) képekkel örvendeztetni meg a kalandjáték szerető Amigást. Parancsok és az utasítások száma elég kevés, viszont ezeket rövidítve (kezdő betűvel) is beírhatjuk. A játék során főleg logikai feladatokra kell figyelni (tárgyak felvetele, használata), de részletes információt és segítséget nyújtanak a különböző személyekkel folytatott párbeszédok is. Induláskor szinte semmit nem tudunk, kivéve néhány személyes részletet és a környezet leírását eltekintve. Így nem csoda, hogy a kezdőjátékos jó fél óráig csak ide-oda cikázik a különböző helyszínek és személyek között, minél több hasznos információt gyűjtve össze. A programon látszik, hogy előbb voltak meg a digitizált képek, majd ezek köre építettek fel a story-t. A képek legtöbbször szinte mindenki ismeri, mivel híres festményeket digitáltak be az alkotók. Olyannyira jellemző a játékra a digitalizáció, hogy még a felvehető tárgyak is a festményekről származnak. Éppen ezekkel adódott némi problémám is meg azzal, hogy a szöveg-input panelt és a képeket külön-külön képernyőn jeleníti meg a program. Szerencsére a szerzők a képek letöltéséről nem is, de legelőbb egy korrekt save/load lehetőséggel gondoskodtak. De ne higgyétek, hogy ennyire rossz lenne ez a játék, csak a Relics után hát hmmm nem az igazi. Erről a programról remélhetőleg egy teljes leírás is lesz majd.

A Child Murderer SW. program megrendelhető 10\$ ellenében (Amiga, PC) Michael Zerbo (alias Zserbo Misi) West Sayville, USA



PIRVELEN

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rövid számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU = 1399 Bp., Pf. 701/765

Angler

Levelezés

Nem is tudom, hogy kezdjek ma bele. Az ugyanis a helyzet, hogy a multkor szégyenletes módon lemaradtam ama örömteli pillanatról, amikor a GURU címet (sintje) teljesen Amigás újságba, és erre nem tudok magyarázatot adni. Mármint arra, hogy lemaradtam. Pedig azt hiszem illet volna valamiféle örömdókat zengedeznem, hogy hú de jó meg ilyesmi, de ez most már késő. Gondoltam rá így utólag, hogy legalább most mondanom kéne pár meghatott szót, vagy valamiféle formabontást kellene végeznem vagy ilyesmi. A meghatott szavak fedőnév ötletét nagy sebességgel elfelejtettem, valahogy nem érzem erre alkalmasnak magam. De azért formabontást megpróbáltam többféleképpen is. Legelőször ama gondoltam, nem is írok bevezetőt és akkor milyen egyszerűen el van intézve a dolog, csak hogy ez már két számmal ezelőtt sem vált be. Gondoltam arra is, hogy most először köiben leadjam a levélrovet, de mivel ez a gondolatom jócskán a leadási határidő után ébredt bennem, erről is lefejttem. Szerencsére nem estem ettől sem kétségbe, hiszen mindjárt több ötlet is eszembe jutott. Sajnos azonban fejenként a legnagyobb erőlködéseim közepette sem tudtam gépelni, azán amikor az Amigámat kezdtem atalaktani körítésgéppé, akkor rájöttem, hogy úgy meg nem tudok vele rendesen levelezést írni, mert kb. a tízedik karakter leütése után elfogynak az újaim, feltéve persze ha a lábaimmal már el sem kezdlek gépelni. Végül tanácsalanságomban már ama is gondoltam, hogy úgy fogom ma kezdeni, hogy jaja de jó ma levelezést írni ebbe az Amigás újságba, de azán persze ezt is elvetettem melőtt valamelyik szerkesztő pajtás azt hiszi, hogy meghibbantam és bezarat egy jópofa gumiszobába vagy esetleg még rosszabb esetben kitalál valami egyéb inválót. Szóval egy szó mint száz, minden hőses erőfeszítem ellenére sem sikerült semmi használható kitalálnom, kivéve a sorozatvegy jostickkal történő kinyitást, de az meg nem éppen ide való, bár határozottan érdekesítő téma. Maradjunk egyszerűen annyiban, hogy ez a változás az újságnál külső, és ebben a formájában is élni és virágozni fog a GURU. Ámen.

Brazili-féle Amiga Help

Mint az várható volt, megint ezzel az állandónak mondható kitérővel kezdem a leveleket. Sok közlendőm egyébként nincs, talán csak annyi, hogy a sok másolatásban kezd kimúlni a drive-am, de ettől függetlenül nyugodtan jöhetnek a lemezek. Ha esetleg valakinek rossz lett a másolat akkor bocs, küldje el még egyszer a lemezt, persze csak akkor ha kellene az infók. (Zárójelben: komoly esélye van annak, hogy a help rendszerem kb. ősz magasságában megszűnik létezni. Sőtét dolgozat tervezünk az Anglenel...)

Escommodore

Szia Brazil! Már így levelem keresztül is látom, hogy örülsz a levelemnek. (Érdekes. Én megpróbáltam a levelem keresztül nézni, de nem kaptam semmit. Tegyed sem. – Brazil) Már biztos nagyon hiányzott. De nem ezért írtam. Ma kaptam meg az Amiga Magazin legújabb (95/6) számát. Amit kihamoztam belőle leírom, és szépen kérek újatokat cikket (jó hosszú) erről a témáról. Tehát röviden. Köztudott, hogy csődbe ment a Commodore. Ám 1995 április 21-én vevőre akad. Az Escom, Commodore UK, CEI, DELL és CCC közül az Escom lett a befutó. 10 millió dollárért megvette a Commodore-t. Szeptemberre igen az első modell, ami nem is új. Egy gyorsabb processzorral felszerelt 1200-es lesz. Az óráit 999 márkában adták meg, amelyben benne van a monitor is. Tervezték egy low-cost Amiga (talán 1300) készítését is. Ami már CD-ROM-mal lesz ellátva. És ami a legjobb, hogy PowerPC processzor lesz benne. Mint köztudott az egy RISC technológiával készült kicsi miorzsa, aini egy azonos frekvencián működő Pentium processzor 2-6-szor gyorsabb. Az "1300-as" futtatni fogja az Apple és az OS/2 rendszert is. Hat az az igazság, hogy ha ennek a fele is igaz, már az Amigasok visszajuthatnak a jó nyergébe. Remélem (reméljük) ez mind-mind igaznak bizonyul. Legyetek szivesek erről bővebben és pontosabban tájékoztatni a GURU-n keresztül a kiéhezett és meggyőzött Amiga tulajdonosokat. A segítség előre is megköszönöm. (Köszönjük!)

(Németh Miklós, Budapest)

A levelemmel, mellesleg azt az címet lehetne adni, hogy "avagy hogyan terjednek a rémhírek". Persze meglehetősen sok pontos információ is megemlíthető, melyek egy részét már lefejtett olvasni közben a GURU-ban és egyéb amigastechnikai folyóiratok hasábjain is, de a további szereplő "infók" egy része erősen részben áram benyomását keltezik. Mint ahogy azok is. Egyelőre annyit mindenesetre biztos, hogy az Escom megvette a Commodore-t (ezzel éppenséggel nem mondtam nagy újdonságot) és elkezdte magát az Amiga technológia továbbvitelére. Sőt, még egy külön céget is alapított ami csak az Amigával és annak fejlesztésével foglalkozik. Egyelőre azonban az általad leírt fejlődésekről szó sincs. Első nekifutásra elkezdik újabb gyártani az A4000-et, amde 68060-as processzorral meg állítják kissé áttevve, meg lesz belőle SCSCI buszos verzió is, és az ugye jó. Biztosak az első hírek is ezekkel a gépekkel kapcsolatban, ugyanis már most lehet tudni, hogy az összes fűtő készülő 4000-es előre el van adva. Az Amiga 1200-as csak ősszel fog feltámadni, amiből jóval többet fognak készíteni. Nana, hiszen hiányok lennének ahogyan a nagy karcsónyi bevasarást. Nyugati viszonylatban első hatásra jó árat lehet hallani, hiszen a 999 márka nem tűnik túl soknak, tekintve, hogy ebben az árban benne van a monitor valamint

(természetesen) az operációs rendszer meg valami egyéb pragi is. Viszont azt nem szabad elfelejteni, hogy egy alap 1200-as teljesítménye ma már sok mindenre kevés, tekintve, hogy az emberek nagy többsége DOOM-ra meg hasonlókra vágyik. És akkor még nem is beszéltünk a winchester hiányáról, bár lehet, hogy csak én hiszem azt, hogy az árban nincs benne a vinyl (meglepődnek). Ennek ellenére várhatóan szép számmal fog elkelni 1200-esből. A C64 utragyártásáról már nem is beszélek, tekintve, hogy Kína meglehetősen messze van ide, és állítólag csak ott lehet majd kapni, bár hallottam már azt is, hogy Kelet-Európának is jut belőle. Ez a jelen, illetve a nem túl közeli jövő. És hogy mit hoz a távolabbi jövő? Még nem tudni. Szó volt persze PowerPC alapú Amigákról meg 1300-asról meg ilyesmi. Az előbbi (már ha lesz egyáltalán) megjelenésére valószínűleg meg elég sokat kell várni. Amiga 1300 elképzelhető a közeljövőben, de a hírek szerint meglehetősen gyenge kivitelben (68030EC processzorral). Valószínűleg lesz még egy darabig CD is, amit éppen átteveznek egy kicsit, de állítólag csak kívülről. Hát ha ez így igaz, akkor sok keresnivalója nincs a piacon a PSX, Saturn és Jaguar mellett... Ennek ellenére úgy tűnik van jövője az Amigának. Ha minden úgy alakul ahogy most meg látszik, akkor jóval dinamikusabban fog fejlődni és új területekre is betör a játék mellett. Majd meglátjuk. Abban mindenesetre biztosak lehetünk, hogy minden Amigával kapcsolatos info meg fog jelenni a GURU-ban, és nem csak ilyen "állítólag" és "talán" stílusban, mint ahogy most előadtam. Szóval csak nyugi, nem kell még temetni az Amigát.

Egy kártya Amigás

Tisztelt GURU! (Brazil meg a többiek!) Épp az imént olvastam a GURU 95/4-es számát, és meg vagyok döbbenne. Végre egy lap, ami az Amigával is foglalkozik. Ez dicséretes. A többi számítógépes lap már rég lemondott róla, í pedig... Ez becsulendő. Végre egy lap, amely tudomásul veszi a többeszes (százazas?) Amigát. A 95/4-es szám tisztelettel nem vicc-ébreztett bennem irántatok. Bár jómagam nem vásároltam a GURU-t – eddig –, ha az újabb továbbra is tartja ezt a színvonalat, én az ár ellenére is meg fogom venni. Bizonyos lapok már rég a PC-e "fennhatóság" alá tartoznak, csak elvettve van Amiga stuff. Remélem TI(!) megmaradtok az Amiga utolsó varának. Brazilnak igaz van: az Amiga nem haladik, csak gyengülkedik. Ki kell(!) tartani! Úgy érzem, a GURU nagyban hozzájárulhat a vonal erősítéséhez. Nem csoda, hogy mindenki PC-t vesz, ha az újságok is csak azt nyomtatják. Csak így tovább srácok!

Majdnem könnybe lábadtak a szemeim és kicsi szívem úgy kalapát, annyira meghatódtam és elterekenyttem. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. Remélem a 95/5-6 szám

megjelenésével szinte egyidejűleg rottad le ismét fiztetefedet egy jopafa előfizetési csekk képeben. Gondolom erre nem is számítotál (sok más Amigával együtt), hogy egyszer csak a GURU hipp meg hopp fogja magát és átalakul csak (illetve majdnem csak) Amigás lappá. Megmondom őszintén, erősen kíváncsi is vagyok, hogy ez a húzás mennyire valik be, mert nincs igazán pontos visszajelzésünk arról, hogy mennyi Amigás van ebben a kis országban. Nehány ezer biztos van, de százezer azért nincs, üzenem neked csak azért, hogy tudd. Jó lenne persze, ha minden Amigás megvenné ezek után a GURU-t, hiszen mostmár igazán csak nekik (na jó, majdnem) szól, és azt hiszem túl sok konkurencia ma nincs. Az újság ára ugyan megtehetősen magas, sőt még össze is ment egy kicsit terjedelemtre, de legalább mindenki azt kapja a pénzért, amit vár. Legalábbis reméljük. Mellesleg az árak kapcsolatban csak annyit: nem véletlenül szokozzuk ám néhány hónapon keresztül, hogy fizessetek má' elő, mert az milyen kul. Nektek is megtakarítás és nekünk is, és nem is keves, és ez utóbbi lehetővé teszi a lap árának minél alacsonyabban tartását, de ez most inkább nem akarom elmesélni, hogy miért, és különben is mintha már megtettem volna egyszer. Egyébként csak úgy megszűnöm így magunk között, hogy sőtél és gonosz terveink vannak még erre az évre... Nem ártalmasra gondolok (azt majd megtervezik helyettünk a főkasok, szuper), hanem néhány érdekes újdonságra, amiből esetleg az előfizetőinknek több haszna lehet, mint egy átlagos lapvásárlónak. Na most már aztan indulás sovány malac vág: tában előfizetni! Most véletlenül ugyanis nem blokkoltam.

Más a prg-k hiánya litátok, hogy gond a kevés program, meg az, hogy csak a PC-s verziót kapjátok meg. Nem tudom, működne-e, ha felvinnék a kapcsolatot néhány Amiga klubbal. Egy miskolci haverom mondta, hogy szinte minden héten legalább 100 MB prg-ot kapnak. Italon nem lenne szabályellenes a dolog, ha kényszerítjük Ennyit ők is megtehetnének az Amigaért (meg a lapot is feldobna néhány újdonsággal). Nagyon sokan vagyunk, akik hisznek az Amigában, és akiknek szintén "hanyingere" van az új multimédiás, felmiliós vackoktól. Tudom, kusse elfogult vagyok, de ez nem teljesen így van. Haverjaim nagy része PC-s, és szinte minden nap látok PC-s cuccokat. De sokról hamar lederül, hogy a csillogás mögött egy lassú, unalmas, sablonos sz*r van! (Tisztelet a kivételnek) A PC-k egyeduralmát a prg-k terén és nem a gép teljesítménye terén tudom csak elismerni, mert az, hogy egy játék túl 386-on, nem azt jelenti, hogy minden esetben élvezhető is. Tévúton jár, aki ezt gondolja. Na asszem sokáig raboltam az időtöket. Viszlát és jó munkát!

Nocsak. Úgy látom nem csak én értékelem a mai divatos multimédiás trükköket úgy, ahogy. Tény és való, sok a rettenetesen gagyi program, de azért akad szép számmal kivétel, de ez megmagyarázható a nagy számok törvényével... Akkor most ennyit a PC-ről, hiszen mégiscsak egy

Amigás újságba írok most levóvat (a kettők megnyugtatóra közlöm, hogy Amigán, megpedig a kezdetektől fogva). De vissza a másik gondolathoz, vagyis a keves prg-okra. Előjáróban nem ár megjegyezni, nem kevés az anyag, csak az keves, ami hozzánk legalisan megerkezik. Es ezen van a hangsúly. Az ósdiaktól fogva igyekszünk betartani azt a játékszabályt, hogy nem írunk hozzánk illegális úton érkező programról (neha nem sikerült betartani). Ennek magyarázata nem egyszerű. A katoz csatornákon érkeznek sokszor olyan anyagok is, amik még nincsenek kiadva, de már (szinte) kész termékek. Egy ilyen program végigjártásának lekötése az újságban mondhatni több, mint gyanús. Megmondom őszintén, volt már rá példa, és miután egy kedves baci külföldről érdeklődött arról ez érdekes esetről, Black ur (a varázsló) befejezte publikálását a GURU-ban... Szóval kb. ennyi a magyarázat, ha nagyon akarótok meg tudniak szerezni majdnem minden új anyagot. De így nem akarjuk. A legalis megszerzési módok komoly erősítése folyik nálunk most Amigás téren, úgyhogy lehet reménykedni, hogy nem maradok friss infók nélkül.

U1.: Bocss, hogy ennyit írok, de nagyon feldobott a tema, meg irás közben végig a Turican II zenéje szölt (Italon meg lehet érteni.)

U2: A hiedelemmel szemben én nem vagyok géplujadonos. Már és meg. Már nem, mert eladtam jó öreg 500-asomat, és még nem, mert 1200-est fogok venni (nem is PC-t!) Amugy mindkettő cool gép (a fetteerések elkerülése végett)! Na viszlát skacok!

(Pai Laszlo, Sasd)

Nohát, úgy látszik téged tényleg nem szedettek meg a mindenféle csillogó villógó multimédiák vagy micsodák. Meg a DOOM és klonjai sem. Pedig az jó. Különben mellesleg infoként elarulum, hogy láttam egy DOOM klon Amigan (a neve GLOOM), amiből minden bizonnyal praci program lesz. Igaz, hogy turbazott 1200-esen láttam, de azon nagyon jó volt, bar lehet, hogy alapgepen kusse lassu. Majd meglátjuk. Egy biztos, csak ezért a programért nem fogom lecserélni az öreg, jól bevált Amiga 500 Plusomat. Már ugy a szívemhez nőtt. Pedig nem egy gyors villám, még csak nem is a zene királya ma már meg ilyesmi, de valahogy megis... És az sem utolsó szempont, hogy amire hasznalom, arra nekem főkeletesen megfelel!

A szép idők vége

Sziasztok! Ezen levél szölv Brazílnak. Mocsynak, Lilynek és mindazoknak akik a GURU-nál dolgoznak és ismernek engem. Most sietek Sziasztok.

(Séhonnoi Bitang András, más néven Kujber András, Bonyhad)

Jól látjátok, eddig ez a levél nem igazán sokat jelent, amde volt mellette egy ballagási meghívó, amiben híres és vélhetően sokak által ismert költőnk is szerepelt, mint vőn ballago. Hat má' mondjak. Rettenetes. Azt kell megállapítanom, hogy nincs mese, előbb

vagy utóbb mindenkit elér a végzet, és felnőtt emberre valik. Reszvétem. Azert reménykedem benne, nem komolyodsz meg tulságosan kedves költő, és kibírod valahogy azt a hátralevő néhány évet mint érett ember.

Megamony

Tisztelt GURU Team! Tisztelt Brazí! Naszavai csako! E levél leginkább a lap alakítóhoz szölv (jó szó, nem?) de mivel elsősorban Brazí a levél felelős az őrsben, ezért külön kiemelem a Nevét. Eme tartalmas bevezető után terjünk a lényegre, amely kemény és velős lesz, de igaz. Most olvastam el az áprilisi számot, amely - mond és id - május 8-án jelent meg!!! Így egyszerűen NEM LEHET UJSA-GOT TERJESZTENI!!! (...)

(Uhle Daniel, Budapest)

Hogy én ezt mennyire tudtam előre! Mámmint azt, hogy jó néhány ilyen témájú levél fog érkezni. A dologban az a rettenetesen kínos, hogy főkeletesen igazatok van. Egy valami van, amivel meg tudom indokolni ezeket a keseseket: az átalakulás. Mint azt észrevehettetek (gondolom legalábbis) a GURU arculata jelentősen megváltozott, ami komoly munkát igényelt. De nem csak az arculat, hanem a technika is kiszerelődött, és ez is jelentős időkezeset eredményezett. Most azonban minden szép meg minden jó meg ilyesmi, és remélhetőleg gyorsabban is jobb minőségben tudunk nektek újságot csúdní. Ettől függetlenül nem ígértem meg, hogy ezentűl a GURU minden hónap 18 napján délután 13 óra 49 perckor legke-sőbb mindenütt az újságosoknál lesz, hiszen ez komoly felelősség lenne részem-ről. Sosem szaktam ugyanis időben leadni a levóvat.

Na akkor ennyit mára a levelezésről. Lenne meg bőven levél itt, sőt éppenséggel aktuális téma is akadna, csak éppen helyem nincs több, és ez a harci helyzet a közeljövőben nem is fog változni. Így is egyre nagyobb részét írom az újságnak, hiszen az oldalszám csökkent, de a levóvat meg mindig két oldal. Jut eszembe. Eddig arról kreált fel lehetett ismerni egy Amigást, hogy kreatív és sok mindenről el lehet vele beszélgetni a biteken kívül is, továbbá igen sok ötlete van minden téren, akár még az újsággal kapcsolatban is. Remélem ez még mindig így van, de ezt majd meglátom az elkövetkező hónapok levéltermeséből. Arra alapozom ezt az elképzelesemet, hogy most már inkább csak Amigás portások fogják olvasni a GURU-t és fognak leveleket írni nekünk. Remélem az érdeklődés nem csökken, és lesz miből csemegeznem itt a levóvatban, nem csak reklámoló, hanem érdekes és agymenes levelekből is. Ha esetleg csalódnék, még arra is képes leszek, hogy összezsugorodok egy oldalra (a másik GURU-ban meg felnőni kétfőre...) Ad-dig azonban még mindig maradtam a

Brazí!

U1: Vigyázati! Szegorú vagyok, de igaz-ságtalan!

ZENEEMÁNIA

Ismét udvozlok mindenkit, hala Istennek (meg persze Bearnak) megint két új dalt foglaltok el. Akinek ez nem jó hír, az maris lapozhat...

...Aki még mindig itt van, az most megismerkedhet az Octamed legújabb verziójával



1994 végén Teijo Kinnunen kiszabadult a katonaság kötelekeiből, és rogtan nekiallított folytatni a Med 5.0-t. Idén áprilisban meg is született a 6-os sorszámmal viselő verzió egy csomó újdonsággal. A programnak létezik szabadon másolható verziója (Save és On Line Help nélkül) és természetesen letezik regisztrált teljes verzió is, de ez 40 USD kifizetésével jár együtt.

A szokásostól eltérően kezdjük talán a program konfigurációs lehetőségeivel, ugyanis ha ezeket jól beállítjuk, akkor a program megtanulása is egyszerűbb lesz.

A **Settings** menü a felső csikmenüben található. Ezen belül a **mouse options** szolgál az egér három gombjának beállítására (már akinek három van). A **no operation**-ra nem csinál semmit, a **track on/off**-tal valamelyik hangcsatorna (track) oszlopára klikkelve ki-be kapcsolhatjuk azt, a **select track**-ra az egergomb egy hangcsatorna kiválasztásával fog reagálni (például a másoláshoz), a **position cursor** esetében az a sor lesz az aktuális kurzorpozíció, amelyikre klikkelünk, a **select range** esetében pedig kijelölhetünk egy területet a kottában.

Egy ajánlott beállítás:
Left = Position Cursor
Middle = No Operation
Right = Select Range

A következő a **Keyboard Options**. Az itt található három felső mezőben a kurzor mozgását határozhatjuk meg editáláskor.

Az **Advance Line** határozza meg a sorok közötti mozgást, a **Don't Advance** hatására egy hangjegy beírása után nem mozog semerre, tehát nem vált sort (ez a másik két ablakban is így lesz), az **Up**-nál felfele, a **Down**-nál lefele fog mozogni a kurzor, tehát az **Up** esetén visszafelé fog

jutni a zenét, de az ajánlott beállítás a **Down**.

Az **Advance Track** a hangcsatornák közötti mozgást határozza meg. Egy hang leütése után **Next** eseten a következő, **Prev** eseten pedig az előző hangcsatornára ugrik a kurzor. A **Next** beállítás ekvivalens a **ProTracker Multi** modjával, de az ajánlott beállítás a **Don't Advance**.

Az **Advance Cursor** teleos a kurzor mozgásaert, a hangjegyek után álló öt számjegy (hangszerszam, effekt értékek) közötti mozgáserő. A **Left** balra, a **Right** pedig jobbra viszi a kurzort egy szám beírása után. Az ajánlott a **Right** opció.

A **Space Value** a **Main Control** menüben beállítható **Space Gadget**-tel működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor a **Space Value** határozza meg, hogy két leütött hang közé hány space kerüljön. A **Destructive Spacing** pedig ha be van kapcsolva, akkor ezek a szünetek ktfőrlőnek minden hangot, ami a szünetbe esik, ha nem, akkor a hangok között csak időbeli szünet kerül elhelyezésre, és nem pedig valóságos.

Az **Auto-Round Cursor** bekapcsolása esetén a kurzor mozgása is felveszi a **Spacing** értékét. Ha ezt is bekapcsoljuk, akkor az meg fog egyezni a **ProTracker Edit Skip** funkciójával.

A **Chord Reset** a **Main Control** menü **Chord gadget**-ével működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor az akkord beírása után a kurzor visszatér a kiinduló csatornapozícióba (lásd meg később).

Az **Advance with Sound** bekapcsolásával elérhetjük, hogy a kurzormozgásokkor a kurzor pozíciójában lévő hangok megszólaljanak.

A **Poly Play** csak akkor fejti ki hatását, ha nem **Edit** modban vagyunk, ekkor a billentyűzetünk egy polifonikus zongorává válik, amin játszva egyszerre több hangot is megszólaltathatunk (Edit modban ezt a Chord helyettesíti).

A következő a **Programmable Key Window**, amivel a zeneírás folyamatát tehetjük gyorsabbá, ugyanis itt rendelhetünk hozzá billentyűkhöz hangokat, effekteket vagy egész Range-eket. Tizenegy billentyűnk van a **SHIFT+0 - SHIFT+9** és a jobb **ALT**, melyek között a felső gadget segítségével válogathatunk. Mivel

tan kíváncsi voltunk a megfelelő billentyűt, hozzárendelhetjük az aktuális hangot (Note és a kurzor a hangjegyen áll), vagy effekteket (Note és a kurzor az effektiken áll) range-et (Range és természetesen ki is kell jelölni hozzá valamit) vagy a clipboard tartalmát (Buffer). A **Load/Save** opciók a beállítások kimentésére és újratöltésére szolgálnak.

Ezt követi a **Keyboard Shortcuts**. Itt állíthatunk be saját billentyűzetparancsokat. A bal oldali ablakban található a parancsok neveit, ha itt meg semmi nincs, akkor beírhatunk (Ins, New) vagy hozzáadhatunk (App, New) vagy kitörölthetünk (Delete) egy-egy parancsot. A **Name** mezőben adhatunk új nevet az aktuális parancsoknak.

Az **Input Area** mezőben lehet meghatározni, hogy melyik billentyűzetkombinációval fogjuk majd elemi a parancsot. A mezőben felsorolt billentyűk (Shift, Alt, Amiga...) mellett található circle gadgetek határozzák meg a billentyű státuszát. Az **ignore** esetén a gép nem veszi figyelembe, hogy lenyomtuk-e a Shiftet, Altot... vagy nem. Az **Either** esetén egy Shift/Alt/Amiga billentyű lenyomása szükséges (mindegy, hogy bal vagy jobb). A **Left** esetén a bal, a **Right** esetén a jobb, a **Both** esetén mindkét Shift, Alt, Amiga billentyű lenyomása állítható be. A **None** esetén a Shift/Alt/Amiga billentyűket nem szabad lenyomni, az **Only Left**, **Only Right** esetén csak!!! a bal, illetve jobb Shift/Alt/Amiga billentyű lenyomása lesz a jó. A **Control/CapsLock** billentyűknél csak három választási lehetőség van, az **ignore** amikor főképpen, hogy lenyomtuk-e, az **On** amikor le kell nyomni és az **Off** amikor nem szabad lenyomni. Ha a kontrolato billentyűket beállítottuk, akkor választhatunk hozzájuk normal billentyűt is. Ha a billentyű a billentyűzetten leütethető (pl.: a, b, c...), akkor azt a **Map Key** mezőbe írhatjuk, ha nem akkor annak kódját a **Raw Key** mezőbe írhatjuk be. Hogy ez a rész kissé emészthetőbb legyen, íme néhány példabeállítás:

Shift + a		Control + BalAlt + BalShift + 1
Shift	Either	Shift Left Only
Alt	Ignore	Alt Left Only
Amiga	Ignore	Amiga Ignore
Control	Ignore	Control On
CapsLock	Ignore	CapsLock Ignore
Map Key	a	Map Key 1

Az **Action** mező pedig annak beállítására szolgál, amit az **Input** mezőben meghatározott billentyűzetkombinációnak csí-

nálnia kell. Az első **Cycle Gadget** tartalmazza a parancs típusát. Ez lehet **Octamed Command**, ami egy Octamer alá írt **Arrex** program, amiből a Med-hez adnak egy parát, lehet még külső **Arrex** parancs (**Execute Arrex File**), vagy küldhetünk **Arrex** parancsot egy másik programnak (**Execute Arrex Command**), de elindíthatunk futtatható (.exe) programot is (**Launch Program**). A **Command** szövegdobozba kell írni a beállított fájljainak parancs nevét és elérési útját, az **Arrex Port** szövegdobozba pedig az **Arrex** portot amin keresztül kommunikálni akarunk. A **Load/Save** a játékállás kimentesere/betöltésére való.

A **Screen** menüben a képernyő méretét, fájlját, a színek számát lehetjük be a megfelelőre, a **Like WB** opcióval pedig a **WorkBench** beállításait másolhatjuk le.

A **Palette** menü a színek beállítására szolgál. Több szót nem is érdemel.

A **Font** menü a Betűkészlet kiválasztását teszi lehetővé. Ennyi.

Az **Equalizers** menüben található **Bar** és **Scope** egy-egy szemgyönyörködtető ablakot nyit meg, melyek az analizált hangot mutatják meg grafikusán.

A következő a kimondhatatlan nevű **Miscellaneous** menü. Itt a **Close WB** kikapcsolásával a program az elindításkor lezárja a **Workbench**-et, ami kb 40Kbyte felszabadulásával jár. Az **Overwrite Requesters** bekapcsolva a fájlok felülírása előtt egy kérdést tesz fel. A **Warn If Disk Full** figyelmeztet minket, hogyha a kimentendő állomány nem fér fel az adathordozóra. Az **Use Reqtools** használja a **reqtools.library**-t a kérdezők kirakásához. A **H->B** menuval választhatjuk ki, hogy milyen néven nevezzük a C alatti felhanggal lévő hangot, amit B-nek és H-nak is szoktak nevezni. A kimaradt két kapcsoló nem igazán működik.

Az **Aura Sampler** opciók az **Aura** típusú 16 bites hangkártyára vonatkoznak, de mivel ebből még egy darab sem jött a szerkesztősejtből (sőt, valószínűleg még Magyarországon sem), ezért erre nem térek ki.

A **Windows** menü az ablakok pozíciójának rögzítésére szolgál. Rögzíthetjük az összes (**Snapshot**) vagy csak a megnyitott (**Snapshot Opened**) ablakot, és el is vehetjük ezeket a beállításokat (**Un-Snapshot...**). Az **Auto Snapshot** esetén mindezek automatikusan történnek.

Végül a **Load/Save** már ismerős lehet valahonnan?!

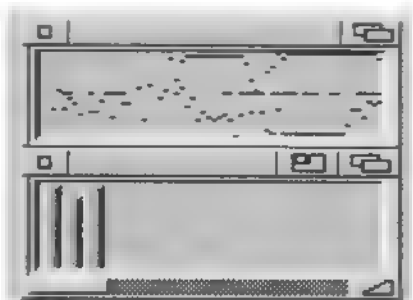
Most, hogy magunkhoz formáltuk a programot, térjünk rá a **Main Control** ablakra, mely három fő részből áll. A **Play** (bal oldalt), az **Instrument** (jobb felül) és az **Edit** (jobb alul).

A **Play** szekció tartalmazza a zenehallgatás (lejátszás) eszközeit. Itt indíthatjuk el a zenét (**Play**) vagy folytathatjuk (**Cont**) attól a ponttól, ahol a sorol ahol megállítottuk (**Stop**). Ha az első sorol akarjuk folytatni, akkor a **Shift**-tel nyomjuk meg a **Cont**-ot. Ha a **Stop** gombot nyomjuk meg a **Shift**-tel és **Edit** modban vagyunk, akkor a program oda, ahol megállítottuk a zenét beír egy **OFFE** parancsot, ami a **Stop Playing** funkcióval bír. Ezek a műveletek vonatkoznak az egész zenére (**Song**) vagy csak az aktuális paterre (**Block**). A **D** gomb (**Delay**) csak **Edit** modban működik, a hatására csak akkor indul el a zene, ha egy hangot a billentyűzetten megnyomunk (ez bekerül a kottába is és meg is szólal).

Az **Instrument** rész szolgál a hangszerek beállítására. Bal felül látható az aktuális hangszerek száma, majd mellette a hangszertöltő **Gadget**, utána a neve és végül a hossza.

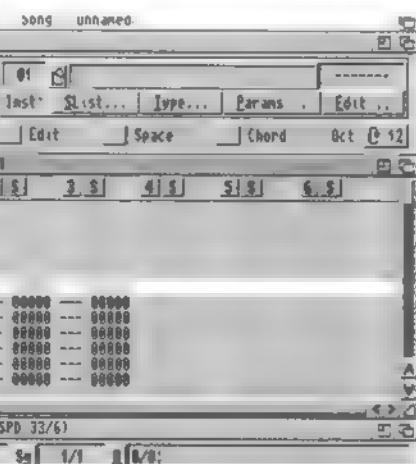
Az **SLIST** gomb nyitja meg az **Instrument Load** ablakot. Itt lépkedhetünk a hangszerek között (**Prev/Next Instrument**), vagy ráláthatunk az üres helyekre (**Prew/Next Free**). A **Flush**-sel tüntethetjük el az aktuális hangszert.

A **Type** ablakban határozhatjuk meg a hangszerek típusát. Lehet **Sample (RAW, IFF 8SVX, MAUD, AIFF, WAV)**, ilyenkor a hangot az **Amiga** digitális hardware játssza le. Itt a korlát az **IFF 8SVX** esetén az, hogy csak három oktáv a hangterjedelme. Választhatunk meg **Hibrid** hangmintát, ami szinte ugyanaz mint a **Sample**, csak ezt kontrollálhatjuk hasonló módon mint a szintetikus hangokat (mindenféle gombokkal állíthatjuk a lecsengést, feltutást...). Az **ExtSample** is csak egy apróságban különbözik a normal **Sample**-tól, hogy lefele két oktávval többet tud. A **Synthetic** hangminta a 64-esről és az analog szintetizátorokról már ismer-



rős lehet, itt hullamformakból áll össze a hang szintetikus útja. A 16Bit formátuma

hangminta pedig az **Aura** kártya 16 bites hangminta formátuma. Az **Octave** sliderrel állíthatjuk be az oktávok számát, a **Stereo** gombbal pedig a memória rovására használhatunk sztereo hangmintát. Az **Output Device** pedig azt határozza meg, hogy a hang min szolajon meg (**Amiga, Aura**).



Az **Instrument Parameters** ablak tartalmazza az egyéb hangminta beállításokat. Felül a hangszerek nevét írhatjuk át, a sliderrel pedig hangszert válthatunk. A **1st** az első, a **Last** az utolsó, a **L.U.** az utolsó használt hangszere ugrik, a **Flush** letörli az aktuális. A hangszerek folyamatosan tételeket (**Loop**) a **Repeat/Replen** szabályozza. A **Repeat** a **Loop** kezdetét, a **Replen** a hosszat állítja be. A **Loop On** kapcsolja be a **Loop**-ot, a **Disable** pedig a szerkesztő kapcsolja ki/be a **Loop**-ot. A **Fine-tune** az egy hangon belüli finom beállításra szolgál (15 lépcsőben), a **Tunetone** pedig a hangonkénti hangolásra ad lehetőséget. A **Hold** a hangszerek tartását, a **Decay** a lecsengését szabályozza, de nem működik a **MIDI**, a **Synthetic** és a **Hybrid** hangszerekkel. A **Vol** a default hangerőt állítja, mellette decimalisan és hexában is láthatjuk az értéket. A **MIDICH** határozza meg melyik **MIDI** csatormára szolajon meg a hangszerek, a **Supress NoteOff** esetén pedig egy **NoteOff** jelet is küld a program a **MIDI** egységnek. A **Preset Slider** állítja be a **Preset Number**-t, ami egyes **MIDI** egységeknél 128 lehet maximum, máshol 2800. Ha az utolsó értékeket akarjuk beállítani, akkor be kell kapcsolnunk az **Extended Preset** gombot.

Már csak az **Edit** menü hiányzik ahhoz, hogy hangszereinket főkéletesen beállíthassuk, de ennek terjedelme oly nagy, hogy ez már a következő **GURU**-ra marad (folyt. köv.)

Petroff

Hírek

CrossDOS 6 Professional

A Consultron cég CrossDOS programja már az OS2.1 + -től része az Amiga operációs rendszerének. Azonban a fejlesztők nem álltak le a programcsalád fejlesztésével. Az új változat melyet április 3-a óta szállítanak, néhány további előnnyel jár a korábbi változatokhoz képest:

- az mfm.device újírásával kétszer gyorsabb lett az MS-DOS formátumú floppy lemezek kezelése
- a cache rendszer optimalizálásával az MS-DOS formátumú hard disk írási sebessége tízszer gyorsabb lett
- valódi MS-DOS partíciók hozhatók létre Amigával is, nem kell a hard disket előzetesen PC-n megformázni
- a PC-Task, AtOnce hard disk file-ok, és a Bridgeboard támogatása
- Amigás hálózatokkal kompatibilitás megteremtése

És ennyi jó hír után egy rossz is: az CrossDOS lemezen eddig található Cross-PC programmal a továbbiakban már nem találkozhatunk, a cég a jövőben nem kívánja fejleszteni

A listaára: \$60, az up grade \$10-ba kerül (+szállítási költség)

CONSULTRON
8959 Ridge Rd
Plymouth, MI 48170
USA
Tel./Fax: (313) 459-7271

PageStream 3.0 modulok

Bár a mai napig nem jelent meg a program véglegesnek ígért 3.1-es változata, a cég anyagi helyzetének javítása érdekében az előzetesen a 3.0-s változatban nem ígért, de a fejlesztők által megírt modulokat nem bocsátja ingyenesen a regisztrált felhasználóknak. E üzletpolitika miatt 20-20 dollárba kerül a JPEG import/export filter és WordWorth document filter. Ez utóbbi használatával a teljes dokumentum beolvasható, nemcsak a szöveg egy text frame-be

A Soft-Logik címe is megváltozott, az új címek és telefonszámok:

Cím
315 Consort Drive
St. Louis, MO 63011

Postai cím
PO Box 3838
Ballwin, MO 63022-3838
USA

Telefonszámok:
Értékesítés: 1-800-829-8608
314-256-9595
Technical Support: 1-800-829-5816
(csak fizető esetben)
314-256-9333
Fax: 314-256-7773
BBS: 314-256-8971
(jelenleg két 28 800-as modem)

Válasz a GIF szabadalmi díjra

1995. május 1-én a legnagyobb szoftverfejlesztők bejelentették, hogy jóváhagyták az új PNG grafikus formátumot. A PNG (kifejtése ping) a Portable Network Graphics rövidítéséből származik és egyértelműen a hálózatokon elérhető grafikus állományok általános formátumának szánják. Kifejlesztésének egyértelmű oka, hogy az elmúlt év végén a CompuServe és az Unisys, melyek a GIF formátum alapját képező LZW algoritmus szabadalmát birtokolják, bejelentették, hogy a továbbiakban reszesedni kívánnak (szabadalmi díj formájában) a GIF formátumot támogató programok bevételeiből. Erre a korábbiakban nem tartottak igényt, és emiatt is széles körben elterjedt a GIF formátum.

Az PNG formátum a következő jellemzőkkel bír

- megtartotta a GIF formátum erejét az egyszerűség és hordozhatóság terén
- a használt tömörítési eljárás mentes minden szabadalmi problémától
- true color és alpha csatoma támogatás
- támogatás a GIF fájlok konverziójára
- a fájlok átlagosan kisebbek a GIF formátummal
- új, a GIF-nél alkalmazott ún. scanline interleaving megjelenítési eljárásnál látványosabb megjelenítési mód
- teljes fájl integritás ellenőrzés és átviteli hibák gyors detektálása
- szabadalmi díj mentes implementációk

További információk a PNG formátumról az Internet comp graphics newsgroup-jában vagy a CompuServe Graphics Support Forum-on (GO GRAPHSUP) érhetők el. Fájlok az ftp.uu.net ftp-server /graphics/png könyvtárban kereshetők.

CD-Write

Elsőször áprilisi trefának tűnt (áprilisban jelent meg az első hirdetés), de aztán kiderült, hogy egy érdekes ötlet megvalósításáról van szó

Ha valaki CD-n archíválja programjait és adatait, gyakran megeshet, hogy pont rogtan az után jön meg az up grade, hogy felírta (felíratta) a CD-t, vagy kiderül, hogy egy hibás konfigurációs fájl miatt nem működik valamelyik program. A CD-Write megoldást kínál ezekben a helyzetekben, mert látszólag irhatónvá teszi a CD-t. Látssz, mert tényleges írás nem történik a CD-re, a változtatásokat a program a hard disken tárolja. Így módon akár törölhetünk is a CD-ről

A program ára kb. 100 DM

Stefan Ossowski Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr. 33
45131 Essen
Germany
Tel.: +49 201 788778
Fax: +49 201 798447

Amiga OS Project

E név egy az Interneten keresztül koordinált széleskörű szoftverfejlesztést takar, mely a következő tulajdonságokkal rendelkező operációs rendszer kidolgozását tűzte ki célul

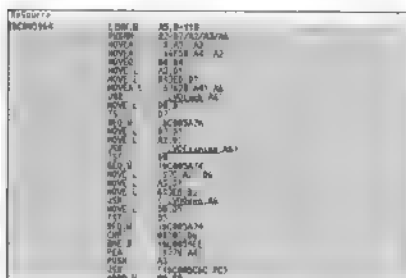
- binárisan kompatibilis klonja a jelenlegi operációs rendszernek, azaz minden "rendesen" megírt programnak működnie kell
- tervezetlem kialakítása, ahol lehetséges. Ennek kikapcsolhatónak kell lennie, mert a letező operációs rendszer alatt nem lehetséges teljes védelem, csak az újonnan írt programok tehetnének meg mindenben a követelményeknek
- virtuális memória kezelés az operációs rendszer által. A régi programok esetén továbbra is szükség lesz valamilyen segédprogram használatára (pl. VMM)
- erőforrás követés. Szintén csak az új programok számára lesz elérhető. A régi programok esetén meg a továbbiakban kell kialakítani a követendő módszert
- több felhasználó támogatása, mely nagyobb biztonságot fog nyújtani mint a jelenleg elérhető MultiUser-Filesystem. Természetesen ezt a lehetőséget is kikapcsolhatónak szánják

folytatás az 53. oldalon

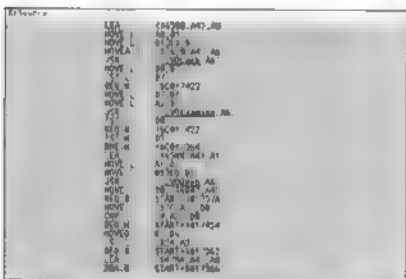
A Rendszerbarát

Az előző részben ígéretet tettünk, hogy folytatjuk a nem teljesen jól működő programok javításával foglalkozó írásunkat, most következzen egy újabb program (viszonylag rövidebb) javítása

E program ezúttal a Central Coast Software Quarterback 6.0 backup software-je lesz. A hibajelenség maga is nagyon érdekes, a felhasználók többségének sohasem jelentkezik. Akiknek viszont igen, azoknak kissé megkeseríti az életét. Maga a jelenség a következő. MultiUser File-Systemet használva az elmentett beállítások nem tölthetők vissza, mindez annak ellenére, hogy a kimentett adatok helyesek (erről máshonnan származó QB Default file-ol tett próbával is meggyőződhetünk). Ha megnézzük valamilyen, a fileműveletek nyomkövetésére szolgáló programmal (pl. DosTrace), hogy mi történik, látható, az egyik esetben unknown-



nak minősülő lock-ot próbál megszerezni a file-on. A normális filesystemet használva ez nem okoz gondot, azonban MultiUser FileSystem esetén a rendszer nem engedélyezi a file-hoz történő hozzáférést. Tehát a megoldás is egyszerű lesz, meg kell keresni, hogy hol van a rossz lock kód a programban és kijavítani. A DosTrace-szel kapott listán szerepel, hogy 1005 (hex 3ed) kódú lock-ot próbál a program megszerezni. Ezt kell -2 kódú, ún. SHARED, vagy olvasási lockra kicserélni. Egyébként a lock-okra vonatkozó definíciók a dos/dos.h include file-ban találhatóak meg (de az egyszerűség miatt most ide is átemelem)



Az include file-ol vizsgálva érdekes felfedezést is tehetünk, a 1005 értékű kódot is megtalálhatjuk, igaz egy másik függvény paraméterei között, vagyis egyszerűen rossz szimbolikus nevet használt a programozó

Ennyi elméleti felfedezés után, a ténylegesen szükséges változtatások

Quarterback (hossz: 222552 byte)

\$VER: Quarterback 6.0

cím	hex.	eredeti	modosított
22946	59a2	00	ff
22947	59a3	00	ff
22948	59a4	03	ff
22949	59a5	ed	fe
95026	17332	00	ff
95027	17333	00	ff
95028	17334	03	ff
95029	17335	ed	fe

Mint látható két helyen fordult elő ugyanaz a jellegű (hibásnak bizonyuló) kód, így a legegyszerűbb, hogy mindkét helyen egyből kijavítjuk. Most a témához kapcsolódva ismertetünk néhány, a dos library-hoz tartozó függvényt, melyeket a következő számban fogunk felhasználni, amikor írunk egy olyan programot, mely a VBS visszatöltéskor generált report-file-ját feldolgozva visszaállítja a visszatöltött file-ok dátumát és protection-bitjeit. (Esetleg meg lehet próbalkozni hasonló funkciót ellátó ARexx script írásával is, mely az AmigaDOS setdate és protect parancsait hívja a megfelelő paraméterekkel.) A dátum beállítása a SelfFileDate() függvénnyel történhet, legalábbis V36felett. A függvénnyel file és könyvtár dátuma is állítható

OFS (Old File System) és FFS (Fast File System) esetében a root könyvtár dátuma nem állítható. (Más file systemek esetleg nem támogatják minden file és könyvtár esetén a dátum állítását.) A függvény két

parametere: name – az object neve, date – az új dátum. Ez utóbbi egy struct DateTimeStamp-re mutató pointer. Eredményül a szokásos jellegű értékeket kapjuk.

Mivel a report file-ban a list parancssal megegyező formátumban kerülnek kiírásra a file-hoz tartozó adatok, először vissza kell konvertálni az OS által használt belső formátumra. E belső lenyelve, hogy az 1978 január 1-e óta eltelt napok számával tartja nyilván a dátumot. Az adott napon belül részben az eltelt másodpercek számát, részben az utolsó perccen belül eltelt tick-eket számolja. Ez utóból egyébként 50 van egy másodpercben

Mivel a rendszer a programozók számára nem túl kényelmes a rendszer (V36) beépített támogatást nyújt a belső és az emberek által használt formátum közötti konverzióra. Két konvertáló függvény létezik, az StrToDate() a belső formátumra konvertál, míg a DateToStr() a visszányíró konverzióra szolgál (A dolog lehetne bonyolítani, hogy a locale library függvényeivel dolgozzuk fel az adatokat, de nincs értelme, mert a VBS nem támogatja a locale funkciókat, így a report file formátuma nem változik.)

A bemenő paramétere a függvénynek (és amelyen keresztül az eredményt is megkapjuk) a DateTime strukturára mutató pointer. Ezt a strukturát egyébként csak az említett két konverziós függvény használja. Definíciója a dos/datetime.h-ban található

A folytatás legközelebb...

(JOCO)

AMOS THE CREATOR

Ha jól emlékszem valaha szólunk már a Professional editorának accessory futtató lehetőségéről. Az viszont biztos, hogy ez idáig nem volt szó a részletekről.

Az accessory-k olyan Amos programok, melyek az editor beírása nélkül az editor menüiből indíthatók. Ezek a programok az editor képernyőjén képesek screen-eket nyitni, és az editor teljes vezérlését automatikusan el tudják végezni. A vezérlésen kívül adatokat is átvehetnek az editorból, beleértve a szerkesztés alatt álló listákat is.

Az accessory-k tulajdonképpen a programkészítést segítő eszközök lehetnek, és komplex strukturált programok készítésénél bizony szinte nélkülözhetetlenek is ezek, a komoly programozói környezetekben már rég megszokott 'szerszámok'. Hogy könnyebben belezd szerepét gondolj egy olyan eszközt, ami egy folyamatábrát készít a programról automatikusan, vagy egy betöltött palettából elkészíti azt a program-sort, ami áthúzza a jelenlegi palettára (Fade) és ezt a sort beilleszti a listába. A dokumentációban meg egy kalandjáték szerkesztő ötletet is felvetik.

A következőkben bemutatunk egy példát az accessory írására. Egy olyan példát, ami végignézi az éppen szerkesztés alatt álló programot, összegyűjti róla néhány adatot, majd ezt kommentálva beírja a program elejére.

Minden accessory első sorában kell álljon a Set Accessory utasítás. Ezután amennyiben az editor run accessory funkciójával indítjuk, a megnyitott képernyők az editor felett jelennek meg. Használhatjuk az editor resource bankját is anélkül, hogy be kellene írni. Így az interface segítségével az editorhoz jól illeszkedő programokat készíthetünk. Ilyenek a file selector és a compiler is.

Az editor vezérléséhez két parancs áll rendelkezésünkre:

Ask Editor <funkció> [PAR][PAR\$]
Call Editor <funkció> [PAR][PAR\$]

Mindkét utasítás formája azonos, de mindkettő különböző funkciókat tud végrehajtani. Az Ask Editor adatokat vesz át az editorból, és ezeket a Param, illetve a Param\$ rendszervariánsokba tölti. A Call Editor az editor vezérlését szolgáló funkciókat hajtja végre, szintén visszatérhet paraméterrel is.

Néhány funkcionál adatokra is szükségünk van, ezeket az opcionális PAR és PAR\$ helyen adhatjuk meg. A funkciókat kódjukat is megadhatjuk, de mivel az equate bankban minden funkció szerepel, az Equi függvénnyel nevükkel cselelő hivatkozni rá.

Ask Funkciók

AEdAsk ProgramName

A program nevét kapjuk meg a Param\$-ba.

AEdAsk NumberOfLines

A program sorainak számát kapjuk meg a Param-ba. Csak a megjelölt sorok. A lezárt procedure sorok nem számítanak bele.

AEdAsk CurrentLine

Param\$-ba megkapjuk a kurzor alatt álló teljes sort.

Call Funkciók

AEd_TopOfText

A kurzor a lista legelső sorára állítja.

AEd_UntoldAll

Valamennyi eljárást kibontja.

AEd_Up

AEd_Down

Fel ill. le lépteti egy sorral a kurzort.

AEd_InsertLine

Beszúr a kurzor fölé egy új üres sort.

AEd_ChangeLine

A kurzor sorát kicseréli a megadott stringre.

PAR\$ = az új sor tartalma

Most pedig lassuk a listát.

Az elején a Pig Under csak akkor lesz 1, ha a programot az editorból accessoryként indítottuk. A kurzort a legelső sorba állítjuk, kinyitjuk valamennyi eljárást. Egy ciklust indítunk végig a sorokon, és soronként keresünk a Procedure címkét. Ha találtunk egyet, akkor a sor Procedure után álló részt kiruk. A Global utasításokat visszatérő lépkedve keressük majd a vesszőkkel elválasztott változóneveket listázzuk ki. Valamennyi kérés egy file-ba kerül, ahonnan végül a programlista elejére az AEd_ChangeLine funkcióval soronként beszúrjuk.

A funkciók részletes leírása megtalálható a AmosProAccessory1 Equates/EditorCommands.doc file-ban. Kérdéseket, véleményeket, kívánságokat a fenti és más Amos témában továbbra is várjuk.

Lázi & Angler

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tárlatunk 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a beillesztési nyugtat (rozsa-szín postautóval) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigas és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv költségvetési ára 768 - Ft.

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ar. 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszatúrávár Ósókó, Fő u. 64
Tel. (06-56) 450-191 307 mell.

Amiga 500 különadás, A500 + A590
hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM)

A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya
A4000 30 és A4000-40-es processzorok
kártya eladó Ar. 20 000 33 000 10 000
Ft. • Tel. (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzennetregző,
mail-box kártya Amiga 2000 / 3000
4000-hoz áron alul eladó (esetleg
csere is lehetséges). • Tel. 185-75-75

Tartozékokkal együtt eladó egy meg-
mell. lavato egészsegnek örvendő
Amiga 500+ Sürgös, alcsó megéri!
Sarossy Balint
Budapest XI. Somlói út 30/a
Tel. 186-14-31

A1200 programcsere, listát kérek - kü-
ldök
Póczik Andras
1098 Budapest Napfény u. 21

CT085 stereo monitor eladó
Csánder Áron
Tel. 215-78-05

Eladó eredeti Amiga 3.5"-es külső drive
7 500 Ft-ért, hangfalai 2900Ft-ért
Riczák Ferenc
Tel. (32) 316-734, 14 óra után.

Eladó GVP turbokártya 1230/1, 40 MHz
68030 40 MHz 882 8 MB RAM + ora
Ar. 72 000 Ft + AFA.
Molnár Sándor, Tel. 294-55-14

Eladó AMIGA1200-as belső HD 1 floppy-
val, joystickkal, egerrel, egerpaddal
40 lemezzel, upsagokkal Ar. 50 000 Ft
Göray Robert
2870 Kisbér Rakocsi u. 10
Tel. 06 (34) 354-312

KERESSEM azt a hozzám hasonló kulonc-
lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM-
szeru játékokért.
Címern, Kőmendi Edit
5000 Szolnok Dráva u. 27
Tel. (56) 344-529

AMIGA 1200-as számítógép 120 lemez-
nyi programmal + tartozékokkal eladó
Ar. 46 000Ft
Vörös Tibor
Tel. 06 (92) 320-782

Egy NINTENDO-1 2000 beépített prog-
rammal + 3 kiegészítővel Amigához kap-
csolható színes monitorra cserélnék
Tel. 06 (60) 368-260

A600 (1 MB, V1 3-2 05) + tartozékok,
kb. 500 lemez programokkal (esetleg
programcsere) eladó. Érdeklődni vá-
rosi
Gazda Zoltán
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

Eladó egy CONNER 120MB-os win-
chester PC-hoz Amigához

Ar. 20 000 Ft. Érdeklődni levélben
Buzs Sándor
7020 Dumaföldvár, Alsóburgondia 13

Eladó egy AMIGA 1000-es 2.5 MB RAM-
mal HD csatlakozóval, külső meghajto-
val, 2 joystickkal, 350 db lemezzel, mo-
nitorral, rodalommal 33 000 Ft-ért
Tel. 185-83-36 este

Eladó egy A1200 180 db márkás le-
mez, 4 joystick, eredeti játékok, UFO
AGA, Grand Prix, Gunship 2000 stb.
75 000 Ft. 1084S monitor 25 000 Ft.
STAR LC20 9 k/s nyomtató 17 000 Ft.
3.5"-os külső drive 6 000 Ft.
Tel. (87) 342-333

AT típusú számítógép eladó alkatre-
szerként is. Esetleg kisebb értékű szá-
mítógépek beszámítok.
Tel. 113-21-20

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombat 9:30-tól 15:00-ig

Budatétényi Művelődési Központ
Budapest XXII., Nagytelep ut. 35

"Vilag Amigasai Egyesuletekl"

Inf.: Ilyes Emő • Tel. 226-97-63

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/4
A megfejtés: You

A nyertesek:

Zalai Gábor, Siófok
Novák István, Budapest
Nyíró Zoltán, Budapest
Garai István, Vecsés
Kovács Péter, Budapest
Kiss Zoltán, Budapest
Farkas Imre, Debrecen
Illés Béla, Üllő
Cseresznyés Ádám, Budapest
Molnár Csilla, Solymár

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9 10	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1992/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1992/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1992/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1992/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1992/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/1	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1
<input type="checkbox"/> GURU 94/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2
<input type="checkbox"/> GURU 94/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6	<input type="checkbox"/> GURU 1994/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7	<input type="checkbox"/> GURU 1994/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8	<input type="checkbox"/> GURU 1994/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1	<input type="checkbox"/> GURU 1994/13
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2	<input type="checkbox"/> GURU 1994/14
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3	<input type="checkbox"/> GURU 1994/15
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/16
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5	<input type="checkbox"/> GURU 1994/17
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/6	<input type="checkbox"/> GURU 1994/18
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/7	<input type="checkbox"/> GURU 1994/19
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/8	<input type="checkbox"/> GURU 1994/20
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9	<input type="checkbox"/> GURU 1994/21
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10	<input type="checkbox"/> GURU 1994/22
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11	<input type="checkbox"/> GURU 1994/23
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12	<input type="checkbox"/> GURU 1994/24
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/13	<input type="checkbox"/> GURU 1994/25
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/14	<input type="checkbox"/> GURU 1994/26
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/15	<input type="checkbox"/> GURU 1994/27
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/16	<input type="checkbox"/> GURU 1994/28
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/17	<input type="checkbox"/> GURU 1994/29
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/18	<input type="checkbox"/> GURU 1994/30
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/19	<input type="checkbox"/> GURU 1994/31
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/20	<input type="checkbox"/> GURU 1994/32
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/21	<input type="checkbox"/> GURU 1994/33
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/22	<input type="checkbox"/> GURU 1994/34
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/23	<input type="checkbox"/> GURU 1994/35
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/24	<input type="checkbox"/> GURU 1994/36
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/25	<input type="checkbox"/> GURU 1994/37
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/26	<input type="checkbox"/> GURU 1994/38
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/27	<input type="checkbox"/> GURU 1994/39
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/28	<input type="checkbox"/> GURU 1994/40
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/29	<input type="checkbox"/> GURU 1994/41
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/30	<input type="checkbox"/> GURU 1994/42
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/31	<input type="checkbox"/> GURU 1994/43
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/32	<input type="checkbox"/> GURU 1994/44
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/33	<input type="checkbox"/> GURU 1994/45
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/34	<input type="checkbox"/> GURU 1994/46
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/35	<input type="checkbox"/> GURU 1994/47
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/36	<input type="checkbox"/> GURU 1994/48
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/37	<input type="checkbox"/> GURU 1994/49
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/38	<input type="checkbox"/> GURU 1994/50
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/39	<input type="checkbox"/> GURU 1994/51
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/40	<input type="checkbox"/> GURU 1994/52
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/41	<input type="checkbox"/> GURU 1994/53
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/42	<input type="checkbox"/> GURU 1994/54
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/43	<input type="checkbox"/> GURU 1994/55
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/44	<input type="checkbox"/> GURU 1994/56
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/45	<input type="checkbox"/> GURU 1994/57
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/46	<input type="checkbox"/> GURU 1994/58
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/47	<input type="checkbox"/> GURU 1994/59
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/48	<input type="checkbox"/> GURU 1994/60
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/49	<input type="checkbox"/> GURU 1994/61
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/50	<input type="checkbox"/> GURU 1994/62
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/51	<input type="checkbox"/> GURU 1994/63
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/52	<input type="checkbox"/> GURU 1994/64
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/53	<input type="checkbox"/> GURU 1994/65
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/54	<input type="checkbox"/> GURU 1994/66
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/55	<input type="checkbox"/> GURU 1994/67
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/56	<input type="checkbox"/> GURU 1994/68
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/57	<input type="checkbox"/> GURU 1994/69
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/58	<input type="checkbox"/> GURU 1994/70
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/59	<input type="checkbox"/> GURU 1994/71
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/60	<input type="checkbox"/> GURU 1994/72
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/61	<input type="checkbox"/> GURU 1994/73
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/62	<input type="checkbox"/> GURU 1994/74
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/63	<input type="checkbox"/> GURU 1994/75
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/64	<input type="checkbox"/> GURU 1994/76
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/65	<input type="checkbox"/> GURU 1994/77
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/66	<input type="checkbox"/> GURU 1994/78
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/67	<input type="checkbox"/> GURU 1994/79
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/68	<input type="checkbox"/> GURU 1994/80
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/69	<input type="checkbox"/> GURU 1994/81
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/70	<input type="checkbox"/> GURU 1994/82
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/71	<input type="checkbox"/> GURU 1994/83
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/72	<input type="checkbox"/> GURU 1994/84
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/73	<input type="checkbox"/> GURU 1994/85
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/74	<input type="checkbox"/> GURU 1994/86
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/75	<input type="checkbox"/> GURU 1994/87
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/76	<input type="checkbox"/> GURU 1994/88
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/77	<input type="checkbox"/> GURU 1994/89
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/78	<input type="checkbox"/> GURU 1994/90
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/79	<input type="checkbox"/> GURU 1994/91
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/80	<input type="checkbox"/> GURU 1994/92
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/81	<input type="checkbox"/> GURU 1994/93
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/82	<input type="checkbox"/> GURU 1994/94
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/83	<input type="checkbox"/> GURU 1994/95
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/84	<input type="checkbox"/> GURU 1994/96
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/85	<input type="checkbox"/> GURU 1994/97
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/86	<input type="checkbox"/> GURU 1994/98
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/87	<input type="checkbox"/> GURU 1994/99
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/88	<input type="checkbox"/> GURU 1994/100
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/89	<input type="checkbox"/> GURU 1994/101
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/90	<input type="checkbox"/> GURU 1994/102
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/91	<input type="checkbox"/> GURU 1994/103
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/92	<input type="checkbox"/> GURU 1994/104
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/93	<input type="checkbox"/> GURU 1994/105
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/94	<input type="checkbox"/> GURU 1994/106
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/95	<input type="checkbox"/> GURU 1994/107
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/96	<input type="checkbox"/> GURU 1994/108
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/97	<input type="checkbox"/> GURU 1994/109
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/98	<input type="checkbox"/> GURU 1994/110
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/99	<input type="checkbox"/> GURU 1994/111
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/100	<input type="checkbox"/> GURU 1994/112
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/101	<input type="checkbox"/> GURU 1994/113
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/102	<input type="checkbox"/> GURU 1994/114
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/103	<input type="checkbox"/> GURU 1994/115
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/104	<input type="checkbox"/> GURU 1994/116
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/105	<input type="checkbox"/> GURU 1994/117
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/106	<input type="checkbox"/> GURU 1994/118
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/107	<input type="checkbox"/> GURU 1994/119
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/108	<input type="checkbox"/> GURU 1994/120
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/109	<input type="checkbox"/> GURU 1994/121
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/110	<input type="checkbox"/> GURU 1994/122
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/111	<input type="checkbox"/> GURU 1994/123
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/112	<input type="checkbox"/> GURU 1994/124
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/113	<input type="checkbox"/> GURU 1994/125
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/114	<input type="checkbox"/> GURU 1994/126
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/115	<input type="checkbox"/> GURU 1994/127
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/116	<input type="checkbox"/> GURU 1994/128
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/117	<input type="checkbox"/> GURU 1994/129
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/118	<input type="checkbox"/> GURU 1994/130
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/119	<input type="checkbox"/> GURU 1994/131
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/120	<input type="checkbox"/> GURU 1994/132
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/121	<input type="checkbox"/> GURU 1994/133
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/122	<input type="checkbox"/> GURU 1994/134
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/123	<input type="checkbox"/> GURU 1994/135
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/124	<input type="checkbox"/> GURU 1994/136
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/125	<input type="checkbox"/> GURU 1994/137
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/126	<input type="checkbox"/> GURU 1994/138
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/127	<input type="checkbox"/> GURU 1994/139
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/128	<input type="checkbox"/> GURU 1994/140
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/129	<input type="checkbox"/> GURU 1994/141
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/130	<input type="checkbox"/> GURU 1994/142
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/131	<input type="checkbox"/> GURU 1994/143
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/132	<input type="checkbox"/> GURU 1994/144
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/133	<input type="checkbox"/> GURU 1994/145
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/134	<input type="checkbox"/> GURU 1994/146
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/135	<input type="checkbox"/> GURU 1994/147
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/136	<input type="checkbox"/> GURU 1994/148
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/137	<input type="checkbox"/> GURU 1994/149
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/138	<input type="checkbox"/> GURU 1994/150
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/139	<input type="checkbox"/> GURU 1994/151
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/140	<input type="checkbox"/> GURU 1994/152
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/141	<input type="checkbox"/> GURU 1994/153
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/142	<input type="checkbox"/> GURU 1994/154
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/143	<input type="checkbox"/> GURU 1994/155
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/144	<input type="checkbox"/> GURU 1994/156
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/145	<input type="checkbox"/> GURU 1994/157
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/146	<input type="checkbox"/> GURU 1994/158
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/147	<input type="checkbox"/> GURU 1994/159
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/148	<input type="checkbox"/> GURU 1994/160
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/149	<input type="checkbox"/> GURU 1994/161
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/150	<input type="checkbox"/> GURU 1994/162
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/151	<input type="checkbox"/> GURU 1994/163
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/152	<input type="checkbox"/> GURU 1994/164
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/153	<input type="checkbox"/> GURU 1994/165
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/154	<input type="checkbox"/> GURU 1994/166
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/155	<input type="checkbox"/> GURU 1994/167
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/156	<input type="checkbox"/> GURU 1994/168
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/157	<input type="checkbox"/> GURU 1994/169
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/158	<input type="checkbox"/> GURU 1994/170
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/159	<input type="checkbox"/> GURU 1994/171
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/160	<input type="checkbox"/> GURU 1994/172
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/161	<input type="checkbox"/> GURU 1994/173
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/162	<input type="checkbox"/> GURU 1994/174
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/163	<input type="checkbox"/> GURU 1994/175
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/164	<input type="checkbox"/> GURU 1994/176
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/165	<input type="checkbox"/> GURU 1994/177
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/166	<input type="checkbox"/> GURU 1994/178
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/167	<input type="checkbox"/> GURU 1994/179
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/168	<input type="checkbox"/> GURU 1994/180
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/169	<input type="checkbox"/> GURU 1994/181
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/170	<input type="checkbox"/> GURU 1994/182
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/171	<input type="checkbox"/> GURU 1994/183
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/172	<input type="checkbox"/> GURU 1994/184
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/173	<input type="checkbox"/> GURU 1994/185
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/174	<input type="checkbox"/> GURU 1994/186
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/175	<input type="checkbox"/> GURU 1994/187
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/176	<input type="checkbox"/> GURU 1994/188
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/177	<input type="checkbox"/> GURU 1994/189
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/178	<input type="checkbox"/> GURU 1994/190
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/179	<input type="checkbox"/> GURU 1994/191
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/180	<input type="checkbox"/> GURU 1994/192
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/181	<input type="checkbox"/> GURU 1994/193
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/182	<input type="checkbox"/> GURU 1994/194
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/183	<input type="checkbox"/> GURU 1994/195
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/184	<input type="checkbox"/> GURU 1994/196
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/185	<input type="checkbox"/> GURU 1994/197

PR ZONNA

AmiGlobe V0.993

Elektronikus világtérkép

Az Amiglobe segítségével mindenki bebarangolhatja a Földet (legalábbis a térképen). Megválasztható a térkép részletessége (folyók, tavak, ország- és városnevek feltüntetése), a térkép vetülete (pl. Mercator). A kiválasztott országokról városokról a földrajzi koordinátákon kívül további információk is kaphatók: az adott ország jelenlegi gazdasági helyzete, vagy az adott város lélekszáma. De megtekinthetők más adatok is, közelítő valutaárfolyamok, az ország zászlaja.

Közép-Európa még a korábbi korszakot idézi, azonban Németország már egyesült. Ez némileg furcsa, hiszen a változat júniusban jelent meg.



A program használatához OS3.0+ (AGA chip-set nem szükséges), 2 MB RAM, harddisk (2.5 MB) és MUI szükséges. A program két változatban kerül terjesztésre, az FPU-t igénylő változat gyorsabb (ha van koprocesszor), de gyakrabban száll el, de a jelenleg koprocesszort nem igénylő változat sem használható hosszabb időn át. A program Giftware, a szerzők \$15 elküldésével éreznék munkájukat megbecsülve.

AlgoMusic 1.3

Gépzene...

Ha valaki megunt a modul könyvtára tartalmát (mert nem több ezer modult áll és már régóta hallgatja), és nem tud vagy nem akar saját maga új modulokat írni, annak érdekes megoldási lehetőséget kínál zeneigénye kielégítésére az AlgoMusic.

Az AlgoMusic véletlenszerűen állít elő zenéket. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a hangok véletlenszerűen (valami-

lyen eloszlás szerinti szólnak), hanem azt, hogy letárolt motívumokból, hangminták-ból építkezik a zene összeállításakor. A programnak több mint 4 milliárd kezdőérték adható meg, melyekből eltérő zenéket állít elő (nem ellenőrzött adat), ha nem adunk meg kezdőértéket, vagy nullát adunk, akkor a program maga választ egyet. A választott kezdőértéket kiírja, hogy a későbbiekben lehetőség legyen újra meghallgatni az esetleg tetsző dallamot. És ami még érdekes, minden dallamnak címet is ad (melynek azonban sokszor semmi értelme sincs).

A program freeware, a futtatásához OS2.0 és 1 MB RAM szükséges.

JIV 1.22

Újabb képmegjelenítő

A különféle képtípusok képek megjelenítésére szolgáló programok biztos bázist képeznek a utility-keft tartalmazó könyvtáraknak. Egy új program megjelenésekor mindig meg lehet vizsgálni, hogy mennyivel tud jobbat (több képtípusot támogat, gyorsabb stb.), mint az eddig használt hasonló programok.

A JIV-nek is van néhány olyan tulajdonsága, melyet nem ismernek a korábban megjelent programok, vagy nem ugyanabban a programban van megvalósítva, pl. ditherezés, slideshow működési mód, grafikus kártyák támogatása (Cybergraphics, Picasso-II/Village). Támogatja a GIF, a BMP, a PNM, a PCX és a JPEG formátumokat, az Amigán elengedhetetlennek számító IFF/LBM-en kívül.

A program Shareware, minimális regisztrációs díja 10 DM. A program használatához OS2.04+ szükséges, nagyobb képek esetén 4 MB RAM sem árt.

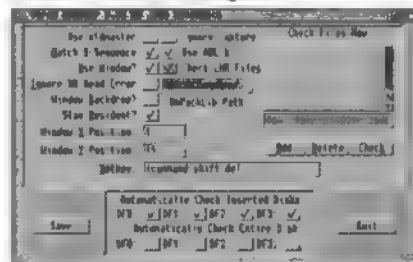
Virus Checker 6.55

Egészítség gépek...

A vírusok okozta károk ellen egyetlen ellenszer lehetséges, a megelőzés. A megelőzés egyik formája, hogy az ismeretlen eredetű lemezeket és programokat átható vizsgálatnak kell alávetni.

A Virus Checker segítségével hatékony küzdelem folytatható a vírusos programok ellen. A siker érdekében több adatbázist használ – a saját brainfile-on kívül – a bootblock library-t is. Mivel a programokat tömöríteni is lehet, támogat-

ja a különféle tömörítési eljárásokat is: unpack.library, xtdmaster.library. A regisztrált változattal a LHA file-ok megvizsgálhatók anélkül, hogy előzetesen szét kellene azokat csomagolni.



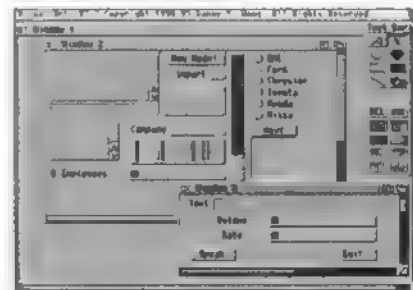
A program Shareware, regisztrációs díja \$20. A Virus Checker azon kevés felhasználói program közé tartozik, mely működik 1.3-as rendszer alatt is.

Visual Arts 2.2

Egy újabb GUI tervező

Kényelmes felhasználó és kreatív programozó vagyok – írja a dokumentációban a program szerzője. Amikor nem talált egyszerűen használható felülettervező programot, mely megfelelt volna az igényeinek, írt egy újabbat, mely felhasználóbarát és objektumorientált lett.

A rengeteg lehetőség közül csak néhány: objektumok egymáshoz igazítása, font-érzékeny felület kialakíthatósága, AGA módok támogatása stb. A program lehetőségeit az AmigaGuide formátumú dokumentáció részletesen ismerteti, 30 magyarázó ábrán ismertetve az egyes requesterek funkcióit.



A program Shareware, regisztrációs díja \$25. A shareware változattól nem lehetséges a tervezett felület elmentése, csak a kódgenerálás (a mellékelt demók azonban betölthetők). A programmal OS2.x és 3.x-i igényű SAS/C forráskódok generálhatók. E kódok a mellékelt linker library rutinjaira hivatkoznak.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Üdvözlök mindenkit, ismét itt a programozástechnikai. Kezdem egy rossz hírrel: a CheckHeader eljárás hibásan jelenít meg, az OutFile-ra vonatkozó Assign utáni file-műveletek természetesen az OutFile-ra vonatkoznak.

A másik rossz hír az az, hogy most nem nagyon fogsz kommentet találni és a kód szebb részelt is kihúztam, hogy egyrészt befejezem ebbe a számba, másrészt valami AMIGA-n is használható infót is mellé rakjak. Bár ennek nem sok értelmét látom, ugyanis AMIGA-t nem azért vesz az ember, hogy programozzon, és pénzt sem sokat lehet AMIGA programokkal keresni. Ugye nem kell mondanom, hogy miért. Na igen, itt ut vissza a csunya kalózkodás, de azt hiszem még mindig többet spórolsz vele mint amennyit vesztesz. Ha viszont érdekel a programozás de nem akarsz PC-t venni, mert a szomszédját látod, hogy a PC olyan mint az autó, hogy 1 év alatt még 2* rákóltód az árát, akkor írj a GURU-nak a rovat folytatásáért.

Na elég a panaszkodásból, lássuk az örömhíreket. Mivel JOCO már megígérte azt, hogy ezt most befejezem. Persze ez elég könnyelmű dolog volt tőle. A programot össze kellett húznom meghozzá kétszer is, egyszer azért, hogy befejejem, másrészt meg mert a két eljárás összehúzza meghúlyult.

Egyszer már le is adtam a cikket, amikor az egyik összehúzásakor keletkezett BUG-ot fedeztem, ami időnként súlyos hibákat tudott okozni. Nagy szerencse, hogy hibás disken vittem, így a mostani változat nem csak korrekcióként jelenhet meg, hanem eredetileg. Sajnos az újabb és rövidebb eljárás kimondataiban buba, de rövid. A bulaság itt azt jelenti, hogy egy blokkban belül csak egy hibát engedélyez, míg ennek a többszöröse lenne a jogos. Meghozza pont annyi mint az egy blokkban található javítóadatok számának a fele, tehát itt 16. Elvben meg 32 is megoldható lenne. Ugyanis 32 ismeretlenre 32 egyenletet tudnánk felírni. A 16 az egy technikai egyszerűsítés miatt jött be. Aki nem hiszi, az kérdezzen meg egy információelméleti tudással rendelkező matematikust. Itt szeretném figyelmeztetni az olvasót, hogy a matektanár és a matematikus között van némi különbség. Pl az, hogy a matematikus 10* jobban ért a matekhoz, ugyanis ő pedagógia helyett is matekot tanult. A mezei matektanár pedig nem biztos, hogy rendelkezik ilyen ismeretekkel.

A főprogramnak kb ilyen hosszúságúnak kellene lennie elvben szinte mindenhol.

Bár igazából a 4 eljárashívással való kezdés a tökéletes. Hoppá ezzel el is érkezünk a mostani témanakhoz, mégpedig ahhoz, hogy mit kell külön eljárásba tenni, és mit nem, ugyanis ebben az ügyben nagy a zűr-zavar. Persze ezt könnyebb így leírni mint betartani, de általában megterül a betartásuk. Sajnos ezt ilyen uszágba szorít példaprogramokban nem lehet alkalmazni mert megnövelné a forráskód méretét, de itt a magyarázatnál látsz rá egy pár példát. Sok ellentétes tényező egyszerre is előfordulhat, ilyenkor neked kell mérlegelned.

Kezdjük azzal az érveléssel, ami az eljárásokra való szélszédés ellen szól

Az eljáráshívás több műveletet igényel, és ez azt jelenti, hogy az eljárásokra való szélszédés lassítja a program futását. Tehát egy olyan résznél ahol nagyon gyors kódra van szükség, ott kerülendő a sok eljárás. Pascal-ban is igaz ez, de C-ben még inkább, ugyanis a C szerinti függvényhívási konvenció elég lassú. A függvények eleve lassabbak az eljárásoknál (a kálcésus több műveletet igényel) és a C hívási konvenció a rugalmassága miatt is lassabb. Nézzünk át egy szép példát a két dologra. A gép által végrehajtott utasításokat itt nem írom le pontosan, csak azok funkcióit, hiszen a pontos kód géptüggő, és nekem PC-m van, tehát nem fogok itt pontos AMIGA-s kódokat generálni.

Eljárásra bontás nélkül

Az esetleges előkészítő műveletek (adatok mentése, ...)

A programrész érdemi műveletei

Az esetleges záró műveletek

Eljárásra bontással

Az esetleges előkészítő műveletek

* Paraméterek mentése a verembe

* Vezérlés átadása az eljárásnak

* Paraméterek megkeresése és megcímzése a veremben

* Paraméterek beolvasása a veremből

A programrész érdemi műveletei

* A visszatérési érték beállítás (Ha van ilyen)

* Visszatérési érték mentése (Verembe, vagy regiszterbe)

* Vezérlés visszatérése a hívónak

* Visszatérési érték ellenőrzése, vagy figyelmen kívül hagyása

* Verem kitakarítása

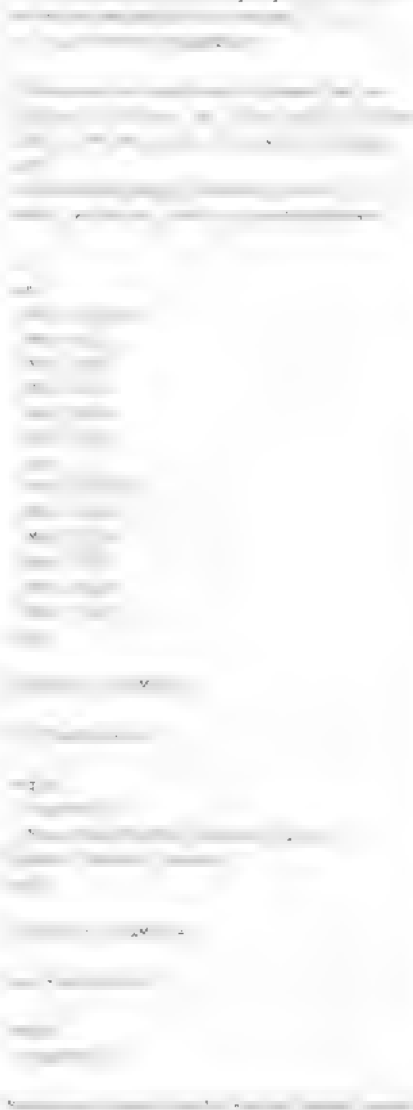
Az esetleges zároműveletek

A *-gal megjelölt sorok jelentik a többlet műveleteket. Ugye nem valami gyors az a kód amiben minden 3 sorhoz 9 sornyi előkészítés és zárás tartozik. Ez az, amiért a villámgyors programok írását sokszor célszerűbb assemblyben lineárisan megírni. Sok optimalizáló persze a ritkábban használt eljárásokat inkább nem eljárásként hanem beszúrando részként helyezi el a programba.

Na, akkor jöjjenek az eljárásokba szervezés előnyei szintén szép példákkal, és a megfelelő helyzetek bemutatásával.

A hardware-közelí műveleteket MINDIG eljárásokba kell szervezni, a csak egy géphusra szánt demok rutinjai kivételével. Ugyanis az újabb hardware-hez való alkalmazkodáshoz elég ezeket az eljárásokat újraindítani, és nem kell mindent pontosan átírni és módosítani. Ezenkívül így a kód más géptípusra is könnyen áthelyezhető. Az ilyen eljárásokat célszerű külön INCLUDE file-ként, UNIT-ként, vagy könyvtárként tárolni és használni. Ilyenkor az eljárásnévnek és a paramétereknek egyértelműeknek kell lenniük, és ajánlott a jó kommentezés és a fejlesztői dokumentáció. Hogy miért? Hát azért mert mit kezdene a következő kóddal (Direkt PC-s, azért mert kíváncsi vagyok, hogy melyiket tudnád fejben könnyebben áttenni AMIGA-ra. Ezért van tele ASM részekkel)!

A következő kód mindjárt jobban néz ki



Először, a másodiknál könnyebb AMIGA-ra áthírni, de az kicsit sajnos lassabb, de ott a program érdemi részei nem hardware függőek.

A másik olyan helyzet aminek megéri eljárásokat csinálni, az az amikor ugyanazt a rutint sokszor használod a programodon belül. Így a forráskód és a lefordított program is rövidebb lesz. Ez utóbbi nem mindegy, főleg olyan programoknál, amik egy másik program mellett a memóriában maradnak (PC-n az ilyen rezidens programnak nevezik). Ere jó példa sok Crack és Cheat program, ahol nem célszerű ha nem fér be a memóriába melléjük maga a játék. (Ezeket viszont min-

denképpen eljárásokra kell bontani, még akkor is, ha assemblyben írjuk, hiszen a megszakításokra csak speciális telepítési eljárásokat tudunk ráhúzni.) Ha a rezidens programunk mondjuk csak egy állandóan látható óra, akkor viszont a méretén kívül az is fontos, hogy minél kevesebbe lassítsa a gépet. (Sajnos ez is csak egy PC-s adattal tudom megindokolni, de AMIGA-n is hasonló a helyzet, csak a számok mások.) Az óra egy másodperc alatt átlag 18.2-szer kapja meg a vezérlést, ha egy letűtés mondjuk 1/20-ad másodperc, akkor minden más program szinte a letűtőhöz képest lassul, ha mondjuk egy letűtés 1/10 másodperc, akkor a program letűt, hiszen az óra kirajzolása közben már újra az órarajzoló elejére kerülne a vezérlés... Ugye semmi idő sem marad másnak, és ha az órán belül nincsenek letűtve a megszakítások, akkor egy fél óra lesz mindig csak a képernyőn. Ugye szép... Az ilyen hívjak pocskék kódnak. PC-n egy-két közismert software cég készít hasonló kódot. (AMIGA-n legalább még nem láttam olyan sebességű kódokat, mint PC-n egy-két Windows alkalmazásnál.)

A másik ok ami a sok eljárásra darabolást indokolja az, hogy az ilyen forráskód könnyen érthető. Persze ahol az érthetőség a fontos, ott nem nagyon lehet gyors és rövid kódolni, hiszen a látványos és gyors megoldások általában nehezen érthetőek. A leg-egyszerűbb, legkönnyebben érthető megoldások viszont igencsak lassúak. Jó példa erre a PASCAL tipizált file-kezelése. Nagyon könnyen érthető, de semmi értelme, és igencsak lassítja a file-kezelést (30-40 %-kal).

(Egy kicsit jellemző arra, hogy kik ülnek az egyes software cégek jól fizetett állásaiban, hogy szinte minden PC-s program védett módú, ugyanis másképp nem férne bele a memóriába. AMIGA-n ezzel nincs gond, hálá istennek. Ennek nagyon örülök, ugyanis így nem kell immo semmilyen komolyabb dolgot a védett módról. Annyit azért tudni kell, hogy sok program azért lassabb egy 486-on mint egy AMIGA-n, mert a PC-s konverziója védett módban fut, de használja a valós címzésű módhoz fejlesztett rezidens programokat és eszközmeghajtókat egy DPMI nevű felület segítségével. [Ezt nyugodtan magyarázd el a barátodnak aki most cseréli ki az AMIGA-t egy vadi új PC-re].)

Végezetül egy kis egyéb téma

Bill Gates (a Microsoft egyik alapítója) a következőt mondta aig több mint egy évtizeddel ezelőtt: 640 kb-ba minden belefer.

Hát igen változnak az idők, de a mondat AMIGA-n még mindig közel van az igazsághoz, de PC-n... Amíg nem nagyon tudok olyan játékról aminek 2 mega kevés lenne, míg PC-n minden második játéknak kevés a 4 is, és 8-on még egy kicsit Swappeinek. Lehet hogy az AMIGA haldoklik, de programozást tanulni jó, ugyanis nagyon jól programozható egy gép, és a hardware telepítése rá is kényeszerű a jó kódra.

Variu Gergely

Üi: Bocs a kommentek késéséért de a forráskód tiszta PC-s anyag, tehát igyekszem minél rövidebbre fogni, és elsősorban AMIGA-n is használható anyagokat közölni.

Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta
16.000 Ft
Kazetta nélkül 13.500 Ft



CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.

Industriezeile 5
A - 2100 Leobendorf
Telefon: 02262/68 506
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:
06-30 463-683

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS

HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MKII



SC-7



24 ES hang

9 digitális hangszint

13 hangpolár

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

24 ES hang

9 digitális hangszint

13 hangpolár

2 MIDI bemenet

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

24 ES hang

9 digitális hangszint

13 hangpolár

2 MIDI bemenet

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

 Roland



MIDI-HANGS ZENÉK ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

ACOMP

Commodore Amiga 600	26782 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/rom)	980 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23092 Ft	Profex 5.25" DSDD lemez (11 db/rom)	288 Ft	14" mono VGA (800x600)	10580 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midl - szoftverrel	3200 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28,LR) 5db-kül	23992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop II	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hoz	2392 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.38)	22992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-as)	36980 Ft	Swilly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	14" Daewoo color SVGA (800x600,0.28,LR)	31992 Ft
Commodore Amiga CD II + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	16" Daewoo color SVGA (LR,NL,Digital)	43992 Ft
Commodore A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft		
Commodore A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midl Amiga Interface	2800 Ft		
Philips 8833H monitor	31992 Ft	Handyscanner (felvétel-tekst) Amigához	14392 Ft	3D kártyák	
Commodore A570 CD-meghajtó A500/500-hoz	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1580 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB	2880 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.78 MB HD Amiga külső drive (QSD)	13592 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Trident 9000C1 VGA 512 MB RAM	4880 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Trident 8000D VGA	2992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			Cirrus 5429	10800 Ft
Commodore datasets	2792 Ft	Quickshot Joysetek 25 kábel típusban		ET4000W32P	13440 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft				
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18992 Ft	PC árszék			
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft				
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	30192 Ft	Alaplapok			
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AM) 11520 Ft			
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC2-50MHz	10800 Ft		
512 kb órási memóriabővítő	3992 Ft	486DX-33MHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 472 pin RAM	12552 Ft		
1.0 MB-os órási chip bővítő A500-hoz	5592 Ft	EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft		
1.0 MB-os órási chip bővítő A600-hoz	6392 Ft	486DX-33MHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 472 pin RAM	11992 Ft		
2.0 MB-os órási chip bővítő A500/A500-hoz	7992 Ft	VIA Pluto chipset, Award bios eni., 3-5V	11992 Ft		
3.0 MB-os órási chip bővítő A1200-hoz	50392 Ft	486DX-33MHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 472 pin RAM	13600 Ft		
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	SIS chipset, Award bios eni., 3-5V IDE	13600 Ft		
Noris MB 90 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX-33MHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 472 pin RAM	18800 Ft		
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft				
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft				
Noris porvédő C-64 II	72/632 Ft	586 60-66MHz	21800-85200 Ft		
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft				
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	Processzorok			
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX-40 MHz	Cyrix 7992 Ft		
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX2-66 MHz proc.	IDM 10400 Ft		
Wonderline 5.25" DSDD lemez	264 Ft		INTEL 17992 Ft		
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	112/792 Ft	486DX2-80 MHz processzor	Cyrix 18992 Ft		
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft		AMD 15800 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	486DX4-100 MHz processzor	AMD 19200 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/rom)	472 Ft		INTEL 21992 Ft		
		586 Pentium 66/75MHz	37440,35200 Ft		
		586 Pentium 90/100 MHz	48380,62560 Ft		
		586 Pentium 120 MHz	108.982 Ft		

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+		14" VGA mono, 256 kb			14" color SVGA, 1 MB VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	58.020	58.732	60.732	78.904	78.616	79.616	87.616
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	61.148	62.680	63.880	80.032	81.744	82.744	90.744
C486DX-40 MHz	4MB RAM	79.204	80.916	81.916	98.088	99.800	100.800	108.800
C486DX2-66 MHz	4MB RAM	81.204	82.916	83.916	100.088	101.800	102.800	110.800
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	87.796	89.508	90.508	108.880	108.382	109.382	117.382
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	99.956	91.068	92.068	108.840	110.552	111.552	119.552
Pentium 75 MHz	8MB RAM	132.444	134.156	135.156	151.328	153.040	154.040	162.040
Pentium 100 MHz	8MB RAM	158.844	160.556	161.556	177.728	179.440	180.440	188.440

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

kedd-péntek 9:00-17:00 - szombat: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFA-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS

22.992 Ft

Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

FILMVILÁG

MIAMI RAPSZÓDIA



Gwyn Marcus (Sarah Jessica Parker) úgy dönt, térjhez megy. Számára az élet egy káosz formájának tűnik a házasságát. Azonban hamarosan át kell értékelnie mindent amit eddig tudott vagy tudni vélt a szerelemtől, a hűségről, a házasságról...

A festői környezetben játszódó romantikus komédia megmutatja a házasság több oldalát és keresi az értelemért ennek az ősi szövetségnek; ebben a korban is biztos alapot szolgáltat-e vajon az egyén számára. A film rendezője (David Frankel) olyan komédia elkészítésére vállalkozott, ami egy nő szemével mutatja a házasságot. Nem könnyű feladat ez egy férfi számára, mégis megpróbálta. Hogy hogyan sikerült, döntések el töl

GYORSABB A HALÁLNÁL

Ezre a klasszikus stílusú és mégis hagyománytörő western filmre sokan fogtak beülni, már csak nosztalgia miatt is. Sharon Stone, mint western-hős nem mindennapi látványosság. Gene Hackman mint "tőgonosz", szintén domináns személyiség. Tehát megvan a két elfontétes pólus, az alap kész.

A történet alóhéjban. Titokzatos és természetesen bosszúra szomjazó hős lovagol be a poros vadnyugati kővárosba. Az évenként egyszer megrendezett pisztoly-párbaj bajnokság tulajdonképpen a város urának szórakozását és riváltságainak kiirtását szolgálja. Győzhet-e illi Ellen és ha győzőtt, vajon végleges győzelmet aratott-e a gonosz felett?

A sztori mondhatnánk hagyományos, egyenes vonalú. Nem kell sokat gondolkodni, ez a film pusztán a szórakoztatásért készült. A vadnyugati történet női főszereplővel esetleg újra divatba hozza a western-t? Ki tudja.



VÍRUS

Dr. Sam Daniels (Dustin Hoffman) a trópusi esőerdőben egy új fajta vírusra bukkan, ami szemmel láthatóan gyorsan terjed és gyilkos fenyegetés minden ember számára. A lehetőség pedig adott, hogy kikerüljön az izolált környezetből. Hőbe figyelmeztett azonban feletteseit, nem veszik komolyan. A vírus pedig megtámadja az utat, és feltűnik egy kaliforniai kővárosban. Sam és volt felesége (Rene Russo) együttes erővel lát neki a vírus terjedésének a megfékezéséhez. Az események alakulását McClintock tábornok (Donald Sutherland)



land) is figyelemmel kíséri, Amerika állampolgárainak biztonsága az ő felettségé. Győzhet-e a pusztító kór ellen ez a maroknyi csapat? Kiderül a filmből.



Napjainkban egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek a vírusok. A rádió és a televízió is egyre több időt szán arra, hogy a nagy tömegek előtt is feltárja az ismeretlen vírusok felbukkanásának lehetőségét, kutatásuk és megismerésüknek fontosságát. A Vírus című film mondhatjuk, hogy a legjobb időpontra készült el és nem pusztán egy katasztrófafilm a sok közül, hanem egyfajta figyelmeztetés korunk emberének: Nem mi vagyunk a természet urai.



Bevezető

[Hmmm, hogyan is kezdjem ... nemhh, ez már volt ... ez meg unalmas, ... ja persze, mi lenne ha most valami egyszerűvel kezdeném... hát persze, ez kiváló, zseniális, kolosszális, egyszerűval korszakalkotó! Akkor pedig...]

Sziasztok! Az Istenek mérjek bőséges áldásaikat rátok!

Vége a sulinak, gondolom mindenki ott-hagyva csapot-papot, könyveket, számítógépet rohan a strandra egy jót lubickolni, csajozni, pihenni a helagra sütő napon. Igen, ezt valahogy így kell csinálni, a következő hónapok a tietek, csak semmi felesleges fejtagítás (majd annak is eljön az ideje, hehehe! – Lord Chaos). Azért meg kell mondanom, az irigyetek vagyok. Képzeltetek el egy otthon a számítógépe előtt gömvedő palit, akif a Leadási Határidő nevezetű gonosz alak odalancolt a székéhez, akiről csorog a hősegtől a veríték, már napok óta csak a kiszáradt tőkre emlékeztető búróját törli, melyre persze ki van akasztva egy tábla az alábbi üzenettel: "Szabadságon vagyok! Agy" és álmodozik, hogy egyszer vége lesz ennek a rémálomnak. Csak azok ismerhetik az effajta érzést akik a pótvízsgajukra készülnek, nekik is részvé-



tem. Akkor lássuk, mit sikerült nektek összepötyögni. Az első (Tudjuk, rendhagyó... – Lord Piszka) (Ki engedte ezt a Lord Piszkat idefirkantani?! – Lord Chaos) cikk a Fried Bits III nevezetű találkozó tolmácsolása, a fotók az ott készült alkotásokból valók. A második egy kiváló ST-s IDE winchesterillesztőről szól, mely amilyen

egyszerű, olyan nagyszerű, meglátjátok! Utoljára kívánnék nektek egy kiváló nyarat, sok-sok pihenést és tartalmas időtöltést. A gépek pedig mehetnek a szekrenybe!

Ciao!

Lord Chaos



Fried Bits III

Lassan már hagyománnyá válik, hogy évente tavasszal megrendezésre kerül a német atarisok által kezdeményezett, de nem csak atarisoknak és nem csak honi-aknak szülő órási parti, a Fried Bits, ahol Falconokon kívül szép számmal látni Amigákat, PC-ket, de még Archimedes-eket is, és ahol ugyancsak tendencia az egyre több külföldi (francia, angol, svéd stb.) csapat részvétele is.

Az ideli a Fried Bits III, azaz a 3. kiadás volt melyet valamikor április közepén Brémában rendeztek meg (*Javítsatok ki, ha rosszul tudom – Lord Chaos*), melyre kicsiny stábunk is hívatott volt, de a dolog nem jött össze, így hát ezt a kis beszámolót A.-t of Cream segítségével készítettem el (*Danke sehr! – Lord Chaos*). Olvassatok szeretettel! Aki folyamatosan figyelemmel kíséri a Falcon scene-t, az talán emlékszik a Fried Bits II beszámolójára. Azóta eltelt egy év, de a FB 3-as is igazolta, hogy ez a legjelentősebb esemény a Falconos scene-nek, és jelentőségét az is emeli, hogy egyre több külföldi csapat is eljött ezekre a találkozókra. Sajnos az elhelyezéssel akadtak problémák, nem mindenkinek jutott szálláshely, pedig a tavalyihoz képest kétszer annyi helyet biztosítottak a szervezők. Korulbelül 220-230 ember "zsúfolódott" össze két nagyobb terembe és sok-sok apróbb helyiségben. De ezek a termek csak az igazi scene-partisoknak volt ajánlott, ahol a zajszint fordított arányosságban állt a levegő oxigénszintjével!

Aki először jött el, az is tapasztalhatta, hogy mennyire pozitív a légkör az ilyen átírás partikon. A coderek egymás szavába vágva ecseteltek, ki is ért többet a DSP-hez, a grafikusok csiszogatták fontjaikat vagy egyékes műveiket, a zenészek pedig együtt hallgatták dalukat egy soundtracker előtt. Az is fantasztikus volt, hogy azok az emberek, akik meg egy évvel ezelőtti csak kösölgötték a Falcon képességeiket, időközben kikupálódtak és most ontlák magukból a jobbnál jobb kódokat. Érdekes volt az is, hogy Archimedes-eseket is lehetett a partin látni. Miközben a kacok alkottak, magam is megismerkedhettem egy RISK-PC képességeivel. Kétségtelenül lehetett jó szoftvereket látni, ellenben jóval kevesebben voltak a Falconosoknál és az Amigasoknál. Apro-pó Amiga! Természetesen lehetett külön-böző Amiga csapatoktól mindenféle invencseket látni az A1200-eseken, ko-

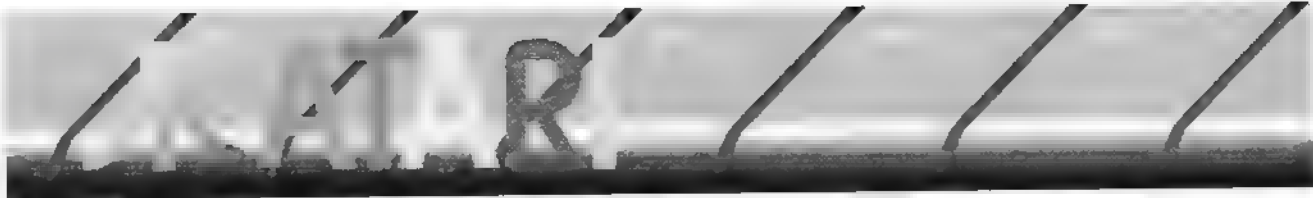
matozódott rendszeren az A500-asokon szerzett tapasztalat. Mellesteg itt-ott meg előfordultak kisebb PC-s kupacok is, itt általában DOOM-(vagyis klon-) partik voltak jellemzők (hiába, ha már kódolni nem tudnak... – Lord "Evil" Chaos). Az egész partin az volt a legszebb, hogy néhány nagy ataris öreggel is lehetett találkozni, itt van pl. Daryl a legendás "The Exceptions" csapatból (ooooohh, The Big Demoooooooohh! – The Big Chaos), aki tenyleg ott kódorgott. Mivel a csapat már nem létezik, ezért egy pompás "EX-TEX" feliratot viselt magán. Bár azért még kell mondaní, Daryl továbbra is hű maradt az Atarihoz, hiszen most éppen egy Jaguar projektet dolgozik (Sok sikert neki!), mellesteg örömmel újságolta a jó hírt, miszer-

a legmókásabb [erről a fortélyos coder gondoskodott], amikor az ellenséges aszteroidák a fizika törvényein harsányan kacagva visszapatognának egymásról, mintha gumilabdák lennének. A játék hamarosan a "piacon" lesz. Ezután elbeszélgettem a Frontier Software tagjaival (DUNE), akikől megtudtam, hogy hamarosan megjelenik a "Dgraf" nevű rajzprogramjuk végleges változata (*Köbor apocák figyelem! Ez csak munkacím! Más néven fog megjelenni! – Lord Chaos*). Ezenkívül ők készítettek az Obsession Falconos verziót is, mely május végén meg is jelent. Az Obsession eredeti alkotói, az UDS is megjelentette új játékát Ste-re, a Substation-t, mely egy realtime 3D Gouraud-armvált falakkal övezett Wolfie-



rini Jochen Hippel (MAD MAX/TEX) ismét ír zenét, csak most éppen Jagra. Ha már a Jagot emlegettem, akkor álljunk meg itt egy kicsit. Egy igazi scene tag, aki sohasem hiányozhat innen és nem is maradt otthon, Marc Rososcha – aki időközből az "Iron Soldier" nevezetű Jag gámmával szerzett magának nevet – szintén itt találkozott Michel Blittnerrel az FB3-on. Sajnos az idő (meg a hely...) – szerkesztő ked.) hiánya miatt lehetetlen volt mindenkivel találkozni, de azért sikerült elcsípnem egy rövid tartsalagsra Wolan-t az EKO nevezetű francia csapatától, s volt szerencsém tesztelni az Asteroid egy majdnem kész Falconos klonját, ahol – szokás szerint – ray-traceelt sprite-ok (édes anyanyelvünk!), TC hatter, JagPod vezérlési lehetőségek kaphattam, de a hangok sem elhanyagolandók. Az egészből persze az

3D-stíle játék, melyben lehetőség nyílik MIDI-n keresztül többedmagunkkal játszani. A játékba még belekerült egy speciális 3D hangrendszer is. Lesz Falconos verzió is, és így a Substation lesz a következő sokat emlegetett - nem-Jaguars - ataris játék... A "Dynabusters+" készítői is készülnek valami ó játékos Falconos meglepetéssel... A compok. Akkor most következnek a parti fénypontja, a Compol Elsőként a zenei verseny kezdődött. 22 tracker mester nevezett a megmérettetésre. Minden notából 2 perc lett lejátszva, ahol nem mindig lehetett egyértelműen megállapítani a stílust, a palettán hálható volt a trance-től a technon keresztül a dance-ig minden. Nem csoda, hogy a tömeg egy nagy fülként hallgatta a műveket, de a végen azért arra mindenki rájött, hogy nincs levegőt is venni... Ezután jö-



tek a grafikusok, 16 szakavatott műve járult a színre. Itt már egyértelműen minőségemelkedést lehetett megállapítani a korábbi compokkal szemben.

A következő szám a shorto-ké volt elegegy vegyes minőséggel. Egyébként itt a shorto 96 kbyte-nál nem hosszabb demókat jelent. Mint említettem volt, a választék eléggé vegyes. Lehetett itt látni a csúcs effektektől a vidám poén és gégeszaggató gegtrákon keresztül a gyorsan összetákolott oldies-ig minden!

De aztán egy szünet után jött a "mindössze" egy félgyógás vinyó! Kitevő demo comp! Sajnos nem volt egyetlenegy csapat sem, akinek a munkája teljesen elkészült volna, igazából csak preview-k futkostak. Nyugalom, azért volt olyan is, aminek a hatása után mindenki keresgél-ni kezdte elhagyott állát! Híresebb csapatok - Lazer, EKO, Avena - mellett voltak elsőmunkás ismeretlenek is (Impulse, Therapy), melyeknek sajnos nem sok esélyük volt a Nagyok ellen. Már javában ejfőre járt, mire befejeződött a nevezések számlálása és egyéb adminisztrációs dolgok elintézése.

Mellette meg kell jegyezni, hogy a verseny megszervezése és lebonyolítása valóban briliáns munka volt, a résztvevők is igazán meg voltak elégedve, mindenképpen kijár egy komoly vállon veregetés a házigazdákhoz és a következő egyéneknek: Tom G, Mr. Coke (Avena), Bull, Smart (Channel 38), de Stallon (AURA) kettőzött jutalmat érdemel (dupla vállon veregetés). A résztvevők számára a legizgalmasabb rész viszont április 17-én kezdődött, amikor is a győztes megkapta a szokásos királyság plusz fele királynőt (vagy nem így van? - King Chaos). A kíváncsiságtól agyonfűrt tömeg utójára még egyszer a szervezőszobához fáradt és Mr. Coke (a kus csibész) apró pontszám-láló programja által okozott egy pár perc feszült izgalmat, a versenyzők arcáról le lehetett olvasni a ketségsbeesett reménykedést, háltha nem ő. Végül következzenek a helyezések.

A zeneszeknél STAX (Lazer) 69 ponttal lett a harmadik. A második helyezett FXL (TNB) 112 ponttal. Az első helyen Tommy (Avena) landolt 152 pontjával. A grafikusoknál a harmadik JMS(Newline) 125 ponttal, a második Niko (EKO) 189 ponttal, az első pedig a közönség kedvence, A.-t- (Cream/Avena) lett 207 ponttal (Hé, hiszen ez én vagyok! - A.-t-)

96k-tro: 3. helyezett STAX lett a 3D DOOM algoritmusával és 150 pontjával (Erről feltérem említést az előző számban! - Lord Chaos), a második helyezett a "The Chaos Engine" kiváló fixekkel és cool zenével lett 194 ponttal, az első pedig a Lucky Of ST (Inter), Synacore (TSCC) és Innovator (Newline) trió által alkotott remekművel, a "Terrorise Your Soul"-al lett 391 ponttal (Volt szerencsém a demóhoz, hmmm, tudnak valamit... - Lord Chaos).

Ezek után lássuk a demókat! Na itt azian volt nagy tumultus, tolokodás. Az első három helyezett kimagasló, ámde stílusjegyeiben lényegesen különböző demó volt. A harmadik helyen 245 ponttal az Avena, szorosan előtte az EKO 275 ponttal végzett. Az EKO egy igazán feledhetetlen DSP-s vektorgrafikus demóval nevezett. Az első helyet természetesen a tavalyi győztes, a LAZER aratta le, ők 292 ponttal zsebelték be. Nos, művük műfajának pontos meghatározásánál nem egészen a "demó" szó felel meg, inkább zeneti videonak, "klip" nek lehetne nevezni, mindenesetre nagyon figyelemreméltó. Faradozásuk jutalma egy Sony Playstation volt. Valjék egészségükre! Eddig tartott a riport, remélem, mindenki jól szórakozott +1x (ejtsd: meg egyszer) megköszönöm A.-t-nek a segítséget. Szevasztok!

Lord Chaos

Demó HD meztörté

Hölgyeim és Uraim, tisztelt egybegyűlteket itt a helyszínen és otthon a levénezők sokasága (Héé, és hol maradnak a Kedves Olvasók?! - Lord Chaos). Először is engedjék - engedjétek - meg, hogy örömmel megosszam önökkel, melynek forrása a következőkben bemutatásra kerülő merevlemez-illesztő. Ami miatt mindenképpen figyelemre méltó, az a kompaktsgában, egyszerűségében és olcsóságában rejlik. Üzembe helyezése nagyon egyszerű, használata meg szinte oly banális, mint egy egér kezelése. De ami még nagyon fontos az az, hogy ez magyar termék, amely bátran megállja a helyét bármely más hasonló külföldi termékkel szemben, és az sem mindegy, hogy az ára magyar pénztárcához van merevezve. Nem kívánom tovább szaporítani a szót, hadd beszéljenek róla a készítő.

A Zenius Hardware Studio terméke régi igényt elégít ki: Lehetővé teszi AT-buszas (IDE) merevlemez csatlakoztatását Atari ST/STE típusú számítógépekhez mindentélele belső átalakítás nélkül. Az illesztő külső

megjelenése egy doboz, amelyben az áramkörön kívül maga a csatlakoztatandó merevlemez is helyet kap. A csatlakoztatás a számítógép ROM-portjára történik, azonban a doboz bal oldalán található egy továbbmenő csatlakozó, ahová ugyan tuffatható programot tartalmazó ROM-ot nem, de hardware-kulcsokat, egyes más illesztőáramköröket, valamint még egy ilyen merevlemez-illesztő kapcsolható. Ilyenformán - mivel egy illesztő két merevlemez csatlakoztatását teszi lehetővé - négy merevlemez lehet egyidejűleg a számítógépre csatlakozva. Az illesztő nagy előnye (ettől olyan olcsó - Lord Chaos) a hazai kereskedelmi forgalomban az IBM PC kompatibilis számítógépekhez vásárolható IDE merevlemezekkel való működésében rejlik, hiszen ezek a típusok a legelterjedtebbek és ezért a legolcsóbbak, gyakorlatilag az összes típusal kiválóan működik.

Illesztőnk ROM-ba egyetve tartalmazza a működéséhez szükséges meghajtó- és partícionáló programot, vagyis az illesztő(k) és a merevlemez(ek) csatlakoztatása után a rendszer azonnal használható. Partícionálton merevlemez esetén az előkészítést és a logikai meghajtók létrehozását is elvégezhetjük az interfész saját ROM-jában található FDISK programmal. Bekapcsolás után azonnal bejelentkezik a meghajtóprogram, ám a tényleges meghajtó üzembe helyezését a felhasználó megszakíthatja. A meghajtóprogram utólag is elindítható, tehát amennyiben merevlemezünkön lévő accessory-k és automatikus indítású programok indítását meg óhajtjuk akadályozni, de a merevlemez állományaihoz hozzá szeretnénk férni, nincs más dolgunk, mint rendszertelalaskor megakadályozni a meghajtó felállítását, majd "kézzel" elindítani. A meghajtóprogram, amennyiben indítását nem szakítja meg felhasználói beavatkozás, tájékoztatást ad a csatlakoztatott illesztőáramkörök és merevlemez állapotáról. Létezik/nem létezik, esetleges hibák, valamint a merevlemezeken található logikai meghajtók betűjelei.

A meghajtóprogram szoftverkompatibilitása kis memóriáigénye miatt még az eredeti, AHD1-rendszerű meghajtókat is felülmúlja, eddigi tapasztalatunk szerint néhány, egyébként is hibás programot leszámítva nincs program, amely ne futna illesztőnkkel bővített rendszeren. Az áramkör az ACS1 porton lévő merevlemezekkel párhuzamosan is működtethető, a párhuzamos használat minden probléma nélkül megvalósítható.

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Már régebben ígertem, hogy foglalkozni fogunk a Reqtools library kezelésével. Nos, lassan ideje volt körbeszteni ilyen irányú adottságomat, így ebben a hónapban megismerkedhetünk egy négyféle requestertípust kezelő forrással.

A program első lépésként megnyitja a szükséges könyvtárakat (DOS ift Reqtools). Ezután elkerjük a standard output-ként használt filehandler címet, ugyanezt később szándékunkban áll néhány dolgot kimeríteni a képernyőre. Ha ez megtörtént, kérésünk egy ún. EZRequest-et melynek segítségével a felhasználó választhat több lehetséges lehetőség közül. Az EZRequest az egyik leggyakrabban használt reqtools funkció, előnye már a nevében is olvasható, ugyanis rendkívül egyszerű kezelni, a library megnyitását követően semmilyen inicializációt nem igényel. Az EZRequest eredményétől függően ezután elkerjük a kívánt requestertípust megvalósító végző programnévzetre.

A háromféle típus kezelése mondhatni kiterjedően hasonlít egymásra, ezért nem érekeztünk külön-külön mind a háromra. Alapvetően az rAllocRequest függvény segítségével foglalkozunk az adott típus számára egy struktúrával, majd ennek a címeivel plusz még néhány paraméterrel meghívjuk a tulajdonképpeni requester funkciókat előző függvényt. A visszatérési érték általában csak arról tájékoztat, hogy a felhasználó a requester-t Cancel-lel vagy valamilyen elfogadást jelző módon zárta-e le. Minden visszatérési értékkel a requester-hez tartozó struktúrából tudunk kiolvasni. A kiolvasást ift néhány értékre bemutatom, s az exec RowDefmt és a dos FPutC függvények segítségével kiírom a standard output-ra. Mindenkinek figyelembe ajánlom, még mielőtt teljesen összezavarodna, hogy a RowDefmt által kért adatokat a verembe rakom le, ezért van minden fordított sorrendben. Ha befejeztük a munkát kedvező requestertípust, a foglalt struktúrát a reqtools segítségével felszabadítjuk, majd a fenti folyamatok után kilépünk.

Mint az a rövid ismertetőből is látszik, céltom nem volt több, mint egy rövid kis példaprogram közzéte. A részletes dokumentációt a szükséges include és doc file-okat meg lehet találni a teljes reqtools csomagban, mely több BBS-ről és az Amnetről is letölthető. Az Amnet-lel kapcsolatban egy tipp: jelenleg Magyarországról a leggyorsabban elérhető hálózati cím az ift cím, ti igaz, hogy ez csak egy parciális mirror, de azért sok minden megvan ott is. A leggyorsabb teljes hálózati talán az ift kuth se.

Prunok
hegyvari@inf.jozsef.kando.hu

Ut mindenkitől elnézést kérek, de mostanában kussú lassú vagyok a levelek megválaszolásával, holmi szaktudomány-tervezéssel és vezetéssel egybekötött államvizsga lefektetéssel. Megpróbálok visszatérni a régi kérés-kérésbe és fordítok egy kis időt a vax.jozsef.kando.hu amíg az időnkénti helyreállítására is.

CHEAT MODE

CIVILIZATION

Egy kimentett állás áll egy CMLX.MAP és egy CMLX.SVE -ből, ebből a SVE-t töltjük be egy hexa-editorba (diskmon vagy akármilyen) és másszunk el a file kezdetétől kb. \$2000-ig, itt kezdődnek az egységek nevei, és adatai jav.

40 09 06 69 74 69 61 00 00 00 00 00 22 00 00 Minko

Mikar avul el " " " " " "

Néve hszeklele " " " " " " " " " " " "

00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Mazgaipont Tam pont Xidtem leherbecs

Ved pont Teleptatos

Hany long baya

levesobben

00. Név - az egység neve- jól néz ki magyarul
13. Mikor avul el- ezután nem lehet gyartani (57F-nél soha)
15. Egység típusa - \$00-földi \$01-légi \$02 vízi
17. Mozsapont - \$28 nál (dec. 40) több nem érdemes
19. Hány körig bírja levegőben - ez Bombernel 2, amitől 2 körig tud repülni leszállás nélkül, ezt is \$28 - ra (ebből lesz mozsapontnál pl.: 40 (1600)
21. Tám. pont egyetelmű, \$28-ra, de Sztternél, Caravannál, Diplománál, és Nuclearnál ne állítsuk át.
23. Véd. pont ld. Tám pont, de itt nincs korlát
35. X10 term - ennyiszor tíz termelési pontba kerül (\$01-re)
37. Tereplátás - egy lépésnél ennyi területet lát (03-nál földön és vízen is 2 lépésnyit)
39 Teherbírás - ennyi sereget tud cipelni - max. \$08-ig, így lesz Transporterunk, ami visz 8 Armor-t, amik mind visznek 8-8 Szttert, amik mind

És így tovább az összes egységnél. Figyelmeztetés, ezek a változások az ellentel seregeire is valóságos lesznek. Jó szórakozást (és thank to Gwydlyn, aki az egésze rajott).

A-TRAIN

Játék közben bármikor írjuk be :
 "CHEATERCHEATERWIMP" - kb 50.000 000
 pénz

ALADDIN

Ha véletlenül trainer nélküli változatunk van, egy laza mozdulattal könnyíthetünk a játékon, ha pause közben a következő irányokba húzzuk a joyst : Fel, Le, Balra,

Jobbra, Tűz, L. F. J. B. T. L. J. T. J. L. T. F. F. T.
L. F. L. T.

Eszre fogjuk venni, ha sikerült, ezután.

'F10' irány a bonus-pálya '1'-9' irány az a sorszámu pálya 'Z' irány a pálya másik része a joytal '+' és '-' a fenti mozgás sebességet állítja. A bonus pályán pause, majd 'TAB' és lassuk a csodát...

MORTAL KOMBAT II

Itt van 2 fontos kód: a START/OPTIONS képernyőn 'FIONA' nincs vér (fujj) és az optionsban 'ZEDWEB' - diagnostics menü.

BANSHEE

A cimkepelyőn vagy az intro alatt 'FLEV17' + RETURN, ez az örekelet (villa-nást lehet látni, ha sikerült). És egy kis hü-lyeség, ugyanott 'I AM EXQUISITELY EVIL' + RETURN, ha ezt meglátjátok..

BLOB

Regi, de jó játék. Könnyebb lesz, ha a kóchoz ANIKH-ot írunk. Ha így sem sikerül, a pátyakodok: 'EASY' 'TAXY' 'TWIN' 'XNOR' 'HYPO' 'HIHO' 'FLUF' 'WANE' 'MIST' 'JOWL' ennyi elég is lesz.

CHAOS STRIKES BACK

(csak A500)

1. Keressünk egy sarkanyt
2. Süssük el a "MON ZO GOR SAR" íget
(minden rúnából a 6.)
3. 'ESC' - pause
4. 'ALT' lenyomva, és gépetjük be: 'LORD
LIBRASULUS SMITHES
THEE DOWN'
4. 'ESC' - pause ki
5. Csapjuk le a sarkanyt (hihi)
6. Szedjük fel a tűzboltot és orvendjunk a
serthetertlenseának

DISPOSABLE HERO

A highscore táblán a bal egergomb mellett nyomogassuk le sorban az 'EUPHORIA' betűt, majd vissza a főmenübe, és lásd:

FLASHBACK

Kodak

EASY: "BACK" "LOUP" "CINE" "GOOD"
 "SPIZ" "BIOS" "HALL"
 NORMAL: "PLAY" "TOIT" "ZAPP" "LYNX"
 "SCSI" "GARY" "PONT"
 DIFFICULT: "CLOP" "CARA" "CALE" "FONT"
 "HASH" "FIRO" "TIPS"

FRONTIER

Az ugrás üzemanyagköltsége kb. 650
fényév után átporog (irány a galaxis má-
sik vége!).

GALAGA'92

(és talán a Deluxe részek is)

A címképernyőn írjuk be a következőt:
"ALIENSGOHOME". Ezután játék közben:

- *"1" +1 élet
- *"5" Sebesseg fel
- *"D" dupla loves
- *"F" tuzero +++
- *"N" kovetkezo palya
- *"B" SCOPE (az a szornybeszivo izé)

Hired Guns

Bármikor beírhatjuk a következőket, hatásuk RESET-ig megmarad

"AMIGA" -vegtelen energia, tötény, minden misszió választható, stb
 "APPLEGATE" -minden ajtó kinyílik
 "CHRISTINA" -minden misszió indítható, akárhány egyforma karakterrel

張+

Néhány érdekes kód, csak úgy ömlesztve:

FREZ, PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL,
EDHK, FOOK, GLZP,GPZP,SHAH, SIMR, STEW,
SUNL, TOTO, FAST, TITL, ARCH, JACQ, SLAN
DATE, WANK, DICK, JUMP ,GERM, FILT,
CUNCUNT,
es veau! FUCKFUCK

ISHAR 3

Vigyünk az egerrel a képernyő bal széléhez (nem azt, a kurzort! :), és tartjuk lenyomva az 'ALT' 'CTRL' 'V' gombokat, nyomjuk le az eger bal legszélső gombját. Érdekes, de gyorsan meggyógyultak (lehet, hogy működik az első 2 részben is)!

KID CHAOS

Érdekes kódok: (a password menübe)

"ARCADEGAMES" kedves aljátékok menu
 "HARDASNAILS" Cheat menu
 "BMNEPGHITJJ" hát, izé nem tudom (de
 valamire biztos jó)

Patvakodok

"LFEGOKOKQCK" 2.világ
 "MDORQAPKHOL" 3.világ
 "NRLQTAGASIM" 4.világ
 "OPTSQARBLOD" 5.világ

by GMD of RAM Team

AZ A1200 TORONYBAN

Bizonyára sok A1200 tulajdonosnak feltűnt már a Commodore egyik nagy hiányossága: hogy kevés helyet hagyott a gép belsejében. Még akkor is kevés ha csak egy -ma már alapfelszerelésnek számító- winchesteres, fastram-os gépet nézünk, és akkor még nem beszéltünk a turbokártyákról, amik igencsak futik a belső terekkel. Mondjuk ezt meg lehet oldani úgy, hogy a vinyót kivesszük, a procira pedig egy hűtőbortát és egy ventilátort rakunk. Csakhogy először is, hogy néz ki egy vinyó ha egy megszellet Amigából lóg ki, másodszor pedig ahhoz, hogy a ventilátor beférjen ki kell vágni a ház aljából és lábakra kell tenni, mert igencsak kiáll alul harmadszor pedig a meleg levegő feltetele száll, a processzor a környék vizsont alul van, tehát majdnem olyan mintha ott se lenne. Congratulations Commodore, csak így tovább! Namár most ez még hagyján is lenne, de ha megtoldjuk még egy vinyóval (összesen 5 db lehet) és egy CD-ROM meghajtóval akkor olyan kupi lesz az asztalon, hogy még egy uveg sört sem tudunk lerakni, ráadásul a tápegység már a felületét kifutad (Commodore Suxx).



Nos, ezek után joggal kérdezhettek, hogy akkor mi a teendő? Egyszerűen toronyba kell rakni az egész kócerajt és nincs gond többé. Erre két alternatíva kínálkozik, a választást a pénztárcánk vastagsága dönti el helyettünk. A drágább, de egyszerűbb módja az, ha 499DM-ért rendeltünk egy erre a célra kivitelezett tornyot, mellyel pár perc alatt, forrasztás nélkül megoldhatjuk a gondokat. A másik jóval olcsóbb, de körgényesebb megoldás az, ha veszünk egy PC-s MIDI-tornyot vagy Desktop-ot. Mivel itt, ebben a csóró országban sokan inkább az utóbbi verziót választják, ezért szeretném megosztani minden Amigással az ezzel szerzett tapasztalataimat.

Mindenesetre szükségünk lesz egy legalább 50 cm magas, és 40 cm hosszú toronyra

(vagy Desktopra), egy 40-50 cm hosszú 2.5 inches HD-kabellra, egy 1.5 m hosszú 32 eres HD-kabellra (dugó felesleges), 3 db 1.5 m hosszú és 3 db 1 m hosszú normális 1 eres drótra.

1. Először szedjük szét a gépet, a legapróbb darabokra (meg az anyekoló lemezt is) és tegyük el mindentele csavart, mert még jól jöhet.



2. A toronyhoz adott csavarokkal rögzítsük egy 3.5 inches helyre a belső drive-ot. A fedőlappból - amelyik a floppy helyén volt - vágjuk ki a vékonyabb részt és a gombnak a helyét, és tegyük vissza a drive elé. (Lehetőleg úgy reszeljük, hogy a lemez és a gomb ne szoruljon a használatnál.)

3. Szedjük ki a toronyból a PC-s tápot, de ne dobjuk el.

4. Na most jön a legnehezebb része: Forrasszuk ki az alaplapról azt a bigyót (Commodore-szabvány) ahova a billentyűzet megy. (Használjunk ónszippat!)

5. A kiforrasztott bigyóra forrasszuk rá a 1.5 méteres HD-kabell. A kábel másik felet pedig forrasszuk a bigyó helyére. Vigyázzunk nehogy összeérjenek a szálak, de azért jó tartás legyen.

Rakjuk vissza a billentyűzetet a helyére és rögzítsük a biztonság kedvéért a kábel a dobozra. Ha nem akarunk forrasztgatni, akkor Deutschland-ben vehetünk egy átalakítót, amellyel bármilyen PC-s vagy MAC-kivitelű géphez csatlakoztathatjuk. Persze ennek is megkérk az óráit rendezem.

6. Ha megvoltunk a billentyűzettel, akkor inentől már gyerekjáték lesz. Vágjuk el a LED-ek kábeljait és a 3 db, 1.5 méter hosszú dróttal hosszabbítsuk meg őket.

7. A floppy tápkábeljeit hasonló módon hosszabbítsuk meg az 1 méter hosszú dróttal.

8. Az alaplaptól próbáljuk befenni úgy, hogy a tetejétől kb. 8 cm-re legyen (a PCMCIA-

slot miatt kell), és a portok a torony hátuljára legyenek nyomva.

9. Jeleljük be a szükséges portokat és vágjuk ki. Minden port mellett van két rögzítőanya, egy-két ilyen helyen is fúrjuk ki, és rögzítsük a toronyhoz. A másik oldalán pedig oda tegyünk csavarokat, ahová az anyekolólemez volt erősítve. Ha nem érme a házhoz a csavar (nem mindegyik ház ugyanolyan), akkor egy vékony fémlepkával meghosszabbíthatjuk.

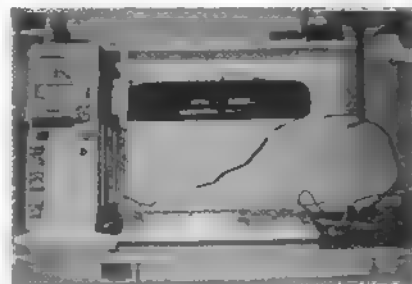
10. Ha valamilyen kártyánk van, akkor a biztonság kedvéért szorítsunk alá egy hungarocell-darabot így nem mozdulhat el.

11. A meghosszabbított kábeleket dugjuk a helyükre, és a floppyt a 2.5 inches HD-kábellel kössük össze az alaplappal.

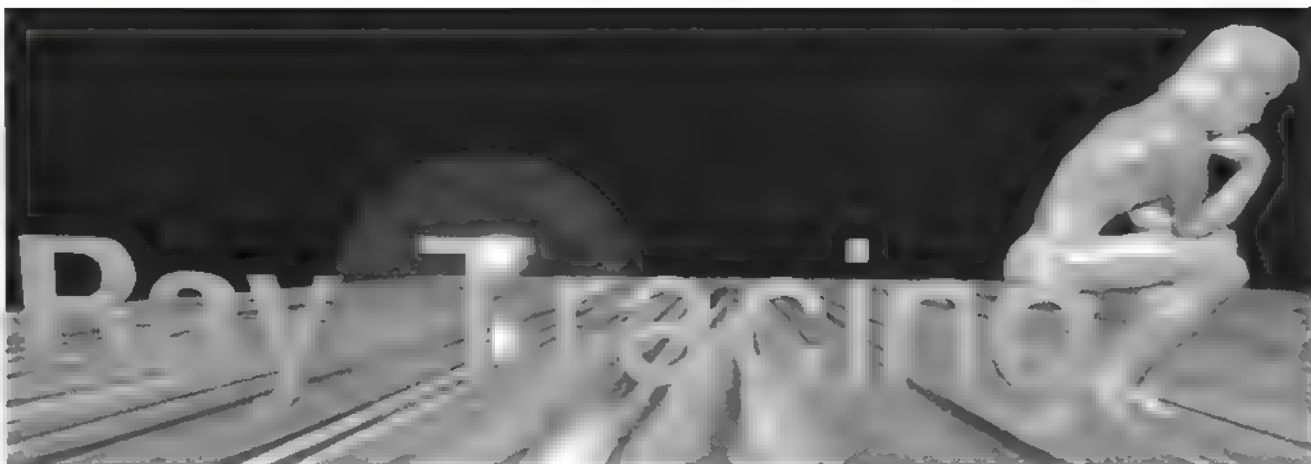
12. Ha kettő vagy több winchestert használunk, akkor azt amelyiket gyakran kiveszünk egy 5.25 inches helyre tegyük, mert így könnyebb kivenni. A másik (BOOT) vinyót pedig tegyük az alsó winchester részbe, így több helyünk marad felül és még a CD-ROM, meg egy 5.25 inches floppy is kényelmesen elfér.

13. Tegyük a tápot úgy a toronyba, hogy a kapcsoló könnyen elérhető legyen. Ha a tápunk nem bírja, akkor használjuk a toronyhoz adott PC-tápot, aminek az átszerelését bázzuk inkább olyanra, aki ért hozzá, mert nem könnyű. Vagy vegyünk egy Amiga 500-as, illetve egy eredeti 250 wattos, A1200-as tápot (69 DM).

14. Meg egy apró tanácsot hadd adjak: a torony TURBO gombját használhatjuk jumper állítónak. Csak keressünk két olyan labát a gomb hátoldalán amelyek egymással érintkezve vezetnek, ezt két dróttal kössük a Master részre.



Mindenesetre megéri ez a módszer, mert ugye 30 ezer forintot nem szívesen dob ki az ember az ablakon, egyszerűen csak azért, mert nem képes arra, hogy pár dróttal átforrasszon. Az egész művelet kb. fél napot vesz igénybe, tehát egy esős vasárnapi délutánon bárki hozzáláthat. Természetesen semmiféle felelősséget nem vállalok senki Lamer-kodásáért sem. Aki hozzátart annak sok szerencsét, és jó barkácsolást kívánok. Bizonyítékként nézzétek meg a képeket! Én megcsináltam, másnak is sikerülhet. Ha valahol elakadtál vagy még több információra lenne szükséged, megtalálsz a Budapesti Amiga Klubban minden szombat.



Hi Kacok! Itt a nyár, a legjobb ray-traca szezon, legalább is számomra. Nappal a strandon áztatom magam, miközben a gép erőteljesen számol, éjszaka pedig a hűvösben beállítom a masnapi számolgtatnivalót. Higgyetek el, ennél nincs jobb! (Na jó, lehet hogy van.) Hogy mikor alszom? Majd telen, a medve is akkor teszi, ő pedig elég bölcs ahhoz, hogy tudja mi a jó, elvégre a tavaszi időjárásról is őt kérdezik a tudósok. Ennek a nagy hajtasnak az eredménye egy találos kérdés, mi ez.

Telefonszám változás alatt. ezt most hagyjuk, de az (56) 420-821-es taxra küldhetitek az messageket. A levelbe, képeslapra, vagy csekk hátuljára ne felejtsetek ráírni: Imagine II. kötet megrendelés. Jut eszembe csekk, ez a legjobb megoldás, mert így nem számítom fel külön annak a kis enyves hatu, cakkos szélű cédulának az arát, amelyet a posta nevű haracsműben nyálnak fel a csomagra.

A jutalmakról. A legutósebb 10 megfjítő között a jelenletemben kisorso-

A többiek sem veszítenek, mert 1150 Ft-ért megkaphatják a kötetet, és ez már brutto ár.

Na most csináljunk valami értelmeset is. En pekdául letekszem aludni.

Jó reggelt, ne haragudj, hogy ilyen korán zavarlak, nálam hajnali tél tízenegy van, meg meg sem virradt odakinn. Vagy lehet hogy megvirradt, de a redony le von eresztve. Mindegy, ha délig sem lesz világosabb, akkor megnezem, addig



Megfjtéseket és megrendeleseket a következő címen várók

Aurum DTP Stúdió,
5430 Tiszaföldvár,
Ószőlő Fő út 64.

lok 10 ajándék könyvet, plusz egy átom-utazást. A nyertes ingyen elalmozhat arról, hova menne nyaralni, ha lenne rá elég penze

gyertyafénynél rom tovább a cikket. Azért nem elemámpánál, mert kell az elem a számítógépbe, áram ugyanis nincs.

Hopp, van áram. Nem tudom mitől lett, de amikor elbobiskoltam és nekidőtem egy Power feliratú valaminek, hirtelen lett áram a gépben. Így már használhatom a zseblámpát. Hurrá!

Ez a sötéttség annyira megihletett, hogy a fényforrásokról fogok írni. (Ehes dísznő makkal álmodik. Az álmos meg számaról, amire lefekhet.)

Szóval az Imagine 3-as verziójában megjelent egy új textúra típus, a Ltex, vagyis Light textúra. Ezeket nem normal tárgyra, hanem fényforrásokra lehet alkalmazni, segítségükkel a fény tulajdonságait változtathatjuk meg. Létrehozhatunk olyan hatást, mintha a fény mozaikablakon jönne keresztül, és az ablakkereketek árnyékot vetnének. Hasonló hatás, amikor a fényben olyan árnyékok jelennek meg, mintha az zsugateren jönne keresztül. Van olyan Ltex, amellyel a fény szelet lágyíthatjuk, megszüntetve az éles kontúrokat.

Nem közvetlenül ide tartozik, de megemlítem, hogy van olyan textúra, amely úgy alakítja át a tárgy színeit, hogy az azon áthaladó fény színe is megváltozik. Ezzel például egy velőgép tökéletesen leutánozható, a falra az a kép fog kivetülni, mint ami a tárgyon volt.

Ezek a textúrák nem csak ray-trace számítási módban fejtik ki hatásukat, hanem scanline-ben is, ami nagyon pozitív. Annál is inkább, mivel traca módban eddig is vetett árnyékokat a zsugateren, de ezt nem mindenki tudja kívánni. Főleg egy ezer kockás animációban.

A Ltexek között vannak olyanok amelyek csak bizonyos típusú fényforrásokon használhatók, és vannak olyanok, amelyek mindegyiken, ez jelenti a Típus: utáni néhány betű. Legalább is ennek szántam. A Paraméterek jelszó után (nem tévesztendő össze a dietli étellel, mert attól elalszik az ember) az adott textúra (ki adta?) kérdezőjeben lévő input mező magyarázata található.

No, lássuk a medvét (már megint a medve, azt hiszem túl sokat néztem a Micimackót).

FRNCHWIN (French windows Light)

Típus: Minden fényforrás

A textúra olyan hatást ad a fénynek, mintha az üvegezett ajtón jönne keresztül. Az üvegcellák közötti keretek árnyékot vetnek a fényben. A képzeletbeli ajtón lévő üvegcellák száma és az elválasztó keretek szélessége vízszintesen és függőlegesen külön-külön megadható.

Paraméterek

Num Vert/Horz Planes – Az ajtón lévő üvegablakok száma függőlegesen és vízszintesen.

Vert/Horz Shade Adj

Ez az üvegcellák közötti levő nem átlátszó függőleges és vízszintes keretek szélessége. Ezek a keretek árnyékot vetnek a fényben. A szélesség egy cella és a hozzá tartozó keret méretehez képest értendő, tehát a 0.5 azt jelenti, hogy az üveg és a befoglaló kerete azonos szélességű lesz. Ha értéke 0.0, nem lesz keret, így a textúrának sem lesz hatása, ha 1.0, akkor a teljes ajtófelületet a keret teszi ki, vagyis tömör ajtó jön létre, amelyen nem hatol át fény. Penumbra Adj – A fény felárnyékos szeletének mérete az egész fény sugar méretéhez képest. Magasabb érték lagyabb fény sugarat eredményez.

SOFTEDGE

Típus: Hengeres és négyzetes fényforrásokhoz

Az alakos fényforrások szelet lágyíthatjuk ezzel a textúrával, így nem lesz azoknak éles kontúrja, mint egyébként.

Paraméterek

Penumbra Adj – A fény sugar lagy szeletének mérete az egész fény sugar méretéhez képest.

Noise 1, 2 – A szórt fényű részbe vihetünk ezzel a két paraméterpárossal változatosságot, ezáltal nem lesz a fényforrás szele valószerűtlenül egyenletesen hatványuló.

STROBE

Típus: Minden fényforrás

Ez egy animált fény textúra, amely ciklikusan változtatja a fényforrás színeit két érték között. Ha az egyik szín teke, a fényforrás ki-be kapcsolódni látszik, hasonlóan, mint a vasúti átjárót biztosító fény sorompó.

Paraméterek

Strobe Cycles – Annak mértéke, hogy hány alkalommal át ciklikusan a fényforrás színe a két szín között egyetlen animációs ciklus során. A zökkenőmentes loopolás miatt egész értékek kell lennie, de elfogadott a tört szám is.

Light Color 1, 2 – A fényforrás két szélső színe.

Dist Travelled – A textúra animációs idő-változója, ez mutatja meg, hogy hol járunk időben az animációs cikluson belül. A morfolízis során ennek az értéket kell 0.0-ról 1.0-ra változtatni egy animációs ciklus végrehajtásához.

VENUTE (Venetian Blind Lighting)

Típus: Minden fényforráshoz

A textúra olyan hatást kölcsönöz a fénynek, mintha az lécreleltan, zsugateren.



teren jönne keresztül. Hasonló mint a FrnchWin, de nem lesznek függőleges elválasztó árnyékok.

Paraméterek

Number of Shadows – A redőnyléc száma, ennyi vízszintes árnyék jelenik meg a fényben.

Shadow Sz Adj – Az árnyék mérete, vagyis a lécek egymástól vett távolságának aránya a lécek és egy hozzá tartozó rész méreteihez mérten. A 0.5-ös érték azt jelenti, hogy a lécek és a részek mérete azonos lesz.

Penumbra Adj – A fények szélén lévő félárnyékos, lagy rész mérete.

Noise 1, 2 – A fény lagy szélének egyenetlensége. Segítségével kikuszorbolhatók a túl szabályos, gépies körvonalak és szabályos átmenetek.

Ennyit mára, további részletek megtekinthetők a most megjelent könyvből, ahol a 3.2-s Imagine verzió több mint száz textúrájáról és 25 animációs effektusról is található a fentiekhez hasonló részletességű doku, plusz egy-egy színes kép, hogy könnyebb legyen eligazodni közöttük.

Közben felkelt a nap. (Mindjárt, miheztal felhúztam a redőnyt, szerintem utókéze van a dologban, már akkor is gyanakodtam, mikor hirtelen megjött az áram.)

Bocs, hogy kicsit zagyva voltam, szerintem is van valami abban, amit az orvos mondott, marmint hogy többet kellene az árnyékban lennem. Előfordul, hogy az enyhe körkörös nyomás, amit a fejemen érzek, a naptól van. De lehet, hogy a sapkától, ezt a laboreredmények megérkezése előtt nem lehet felelősséggel eldönteni. Mindegy, a zárójelentésen rajta lesz, csak engedjenek ki. Addig is írjatok, mindig öröm a levél tite a zárt osztályon.

Puszkállak benneteket

De genere Aurum

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Aki manapság számítástechnikával foglalkozik, az előbb utóbb szembekerül azzal a problémával, hogy kicsi a Winchester Persze a kétszer akkora is ugyanugy kicsi lenne, meg aztán a sorozatos harddisk vásárlást az ember penztárcája is megbanja. Ezért kell egy olcsóbb adattárolási módszer

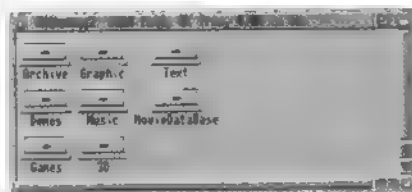
A lemez drága és lassú, a streamerek (video, DAT...) soros elérésűek, ezért használatuk körülményes. Marad a CD-ROM

Egy CD-ROM lemez kb. 640 Mbyte adat tárolására alkalmas, elérése viszonylag gyors és az ára is elég olcsó

Ezek az okok vittek rá minket, hogy az előző számban leírt CD ROM cikk ne maradjon folytatás nélkül.

Az olcsó ár és a könnyű kezelhetőség mellett most az ATAPI interface-szel rendelkező CD-ROM meghajtó kerül a bonckes alá. Amiről az előző számban nem esett szó, az a "melyik gépbe hogyan" kérdés.

Az Amiga 500/500+ egy külső AT buszos vezérlőt igényel, és nem baj ha a KickStartot is kicseréljük 3.0-ra vagy 3.1-re



Az Amiga 600/1200-nál a belső AT buszos csatlakozót kell kivezetni és egy átalakítóval 3.5"-re alakítani (aki 3.5"-es HD-t használ az már ezt meg is tette)

Ezeknél a gépeknél a drive csak kívül tér el, így nem árt egy külső ház beszerzése sem

Az Amiga 3000 mivel csak SCSI vezérlőt tartalmaz, itt érdemes elgondolkodni az SCSI CD-ROM-on, mert különben vennünk kell egy AT buszos vezérlőt (ez nem túl olcsó ~12 ezer forint, de kapható)

Az Amiga 4000-hez semmi extra nem kell, de azért itt is vannak gondok, mert a drive csak úgy fér be az 5.25"-es egység helyre, hogy az AT buszos szalagkabel közepe dűgőjét dugjuk a drive-ba, mert ezen nincs lezáró műanyag és így 0.5 cm helyet nyerünk. A 4000-esnél van még egy lehetőségünk, a CD hangkimenetet az alaplapon levő hangbemenetre (az alaplap bal hátsó három fűskeje) ráköt-

heljük, így a CD is az Amiga RCA hangkimenetén fog megszólalni. Ezt a többi gépen is megoldhatjuk egy kis barkácsolással.

Felfedezhetjük meg azt a kérdést is, hogy mire használhatjuk a CD ROM Drive-ot. Hallgathatunk vele Audio CD-t, nézhetünk rajta Kodak PhotoCD-t, használhatunk CDTV/CD32 programokat (AGA chipset szükséges a CD32-hez), játékokat, használhatunk PC-s lemezeket (a kompatibilis persze csak adat szinten létezik pl.: JPG, GIF, WAV, 3DM, MID...) és olvashatunk vele akár általunk íratott Amiga formátumú CD-ROM lemezeket (lásd a következő számban!)

Miután megvettük az ATAPI CD-ROM Drive-ot, csatlakoztassuk az AT buszos kábelre (az egyes káb mindig a táp felé van), majd dugjuk rá a tapkabelet és ha tudjuk, kossuk be a hátsó hangkimenetet is, állítsuk be a jumper-ekeket, a HD legyen a master, a CD eddig a slave, majd a gép bekopcs.

A következő segédprogramokra lehet szükségünk: az L könyvtárba (SYS:L) egy CD filesystem, ami lehet a 3.1-es Workbench-hez adott "CDFileSystem" vagy ami még jobb, a "CacheCDFS" (én az utóbbit ajánlom). Kell a Devs-be (SYS:DEVS) az "A4000_Atapi.device" vagy az "A1200_Atapi.device". Ezeknek a demo verziója csak egy óra CD használatot engedélyez, de regisztrálható. Vegül pedig kell egy CD0 nevű mountfile a DosDrivers könyvtárba (SYS:Devs/ DosDrivers vagy SYS:Storage/DosDrivers). A CD0 tartalmaz egy device kezdetű sort, ahova a device neve kerül (pl.: a1200_atapi.device) és egy FileSystem kezdetűt, ahol a filesystem kell, hogy legyen (pl.: L:CacheCDFS).

Más dolgunk nincs is. Ha felfugetoljuk a CD-t, akkor a CD0: névvel hivatkozhatunk rá. Így ide természetesen nem lehet, csak olvasni róla, így a Free Space mindig 0.

A CacheCDFS nagy előnye, hogyha a CD-n nem csak adat, hanem audio track is van (vagy csak audio), akkor automatikusan kirakja az általunk kiválasztott audioCD lejátszó program ikonját

A CacheCDFS sajátos beállításait ugyancsak a mountlista egy sorába kell beírni. Erre a sorra példa a következő:

"Control = "MD=0 LC=1 DC=4 S L LV AL LFC=1 HR=... NC M AUDIO=C:PlayCD"

Az L konvertálja az összes file, volume nevet kisbetűre. Az LV konvertálja az összes volume nevet kisbetűre. Az AL au-

tomatikusan a nem Amiga CD-keket konvertálja kisbetűre. Az UFC értéke annak a karakternek a számát adja meg, amitől konvertálni kell. Az M használja a TD_MotorOff utasítást az olvasás után. Az AUDIO pedig annak az audio player-nek a neve és elérési útja, aminek az ikonját a CacheCDFS automatikusan kirakja audio track esetén

Az Amigás CD-ROM létjogosultságát az is bizonyítja, hogy az elmúlt időben rengeteg CD-t kezelő program született, ezek szép sorban mind tentekre fognak kerülni, de most kezdjük a legegyszerűbb audio lejátszóval a PlayCD-vel

Az Elabotat Bytes fejlesztette ki 1994-ben a PlayCD programot eredetileg az SCSI-II drive-okhoz, de jól működik az ATAPI-val is. A programnak egy fő képernyője van, melyen a CD-n levő számok mennyiségét és az aktuális track számát, a trackból és a lemeztől letelt időt láthatjuk. Megtárolhatók a szokásos vezérlő gombok (Play, Stop, Pause, Next/Prew Track, Eject) és a Track-eket jelző számok is, melyekkel közvetlenül érhetjük el az X-dik Track-et. A normál CD lejátszókhoz képest újdonság az, hogy egy slider segítségével beletekerhetünk egy mozdulattal a szám középebe



A lejátszás módja (Mode menü) négyféle lehet. A Continue esetén a track-ek egymás után kerülnek lejátszásra. A Program mód a play előtti néhány track számanak megnyomására vár, melyeket a play hatására a megnyomás sorrendjében fog lejátszani. A Shuffle módban összevissza hallhatjuk a track-eket. A Track módban pedig csak egy Track-et játszik le program, aztán megáll. Bekapcsolhatjuk a menüben a Repeat módot is ami a lemez, program vagy szám ismételt lejátszását eredményezi. A fő képernyőn található még egy hangerő szabályzó is (Volume), de ez csak az SCSI CD-ROM-okon működik

Roviden ennyi lenne. A következő számban folytatjuk az ennél sokkal bonyolultabb (és néha használhatatlanabb) CD-ROM kezelő programokkal

Petroff

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
 Assault No.1
 Back to the Future
 Bomberman Light
 Chuck Rock
 Desert Speedtrap
 Jungle Book

Game Gear kazetták
 Alien 3
 Desert Strike
 Ecco the Dolphin
 Jungle Book
 Robocop vs Terminator

SEGA



MEGA DRIVE I + II cs. 27.990 Ft
 MEGA CD II 49.990 Ft
 MASTER-SYSTEM II cs. 1990 Ft
 GAME GEAR 16.500 Ft

Sega CD játékok
 Tomcat Alley
 Double Switch
 FIFA International Soccer
 Ecco the Dolphin
 Prince of Persia
 Thunderhawk
 BC Racers
 Rebel Assault

Mega Drive kazetták
 NBA Live '95
 Stargate
 Generations Lost
 Ecco 2
 Jimmy White's Snooker
 Jungle Book
 Lion King
 Pinball
 Syndicate

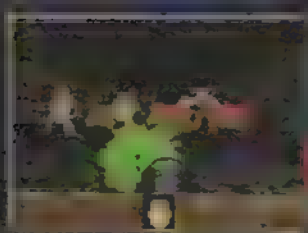
Kiegészítők

Master System Control Pad 1.600 Ft
 MS/GG konverter 1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien vs Predator
 Futbal Sports Football
 Wolfenstein 3D
 DOOM
 Mad Max in the Crossed Galaxy
 Tempest 2000
 Raiden
 Tempest 2000
 Club Drive
 Dragon
 Kazumi Ninja
 Iron Soldier
 Subey
 Checkered Flag
 Zool 2
 9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
 64 bites videó chip
 16.8 millió szín
 CD minőségű 16 bites hang
 1 kontrolpad
 játék (Cybermorph)
 49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
 4.500 Ft



Árunk az ÁFA-t tartalmazza!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
 Tel.: 140-2954

AMINET SET 1

Az Internet-ről már olvashattatok régebbi GURU számokban. Gondolom azt is sokan tudják, hogy a világot behálózó rendszer szolgáltatásain kívül Shareware és PD programokat lehet fel, illetve letölteni. Joca, és személy szerint én is (Joca jóvoltából) javarészt innen merítjük a PD, és SW rovatban ismertetett programokat.

Az Internet Amigás része az Aminet, itt egy megboldogult Amigás gigaszám csemegezhet kedve szerint. Csak hát nem mindenki jut a hálózat közelebe, pedig már potlom 3.500 Ft+AFA-s áron 1 havi otthoni bérletet lehet vásárolni + a telefondíj (helyi)

A hálózaton található programok utáni érdeklődés napjainkban hihetetlenül megnőtt, nem hiába. Így az Aminet-ért felelős emberek engedve a nyomásnak, no meg pénzt és reklámt látva a dologban kiadtak az első AMINET SET1 CD-s válogatását. A 4! db CD-n három év legjobb Aminet válogatása található, természetesen tömörítve (LHA, DMS, RAR). A válogatás megjelenési ideje 1995. január 1. A programok mind Amigan mind pedig PC-n elérhetőek, letölthetőek, csak egy CD meghajtó szükséges hozzá. Hála az ATAPI-s CD-k terjedésének immár Amigan sem megfizethetetlen egy CD meghajtó, feltéve ha van AT felületed (A1200-A4000).

A 4 CD egyszerűen fantasztikus! Total tele van, ami kb. 2.3-2.5 gigabyte és full Amiga! Ha mindent kipakolnánk kb. 3000 lemez lenne és úgy 4 gigabyte terjedelmű, összesen 12000 program található rajtuk. Ha minden igaz, lesz itt egy kép a 4 CD (A, B, C, D) főbb témáiról. Mindegyik CD-n ún. kiemelt csoportok vannak ami azt jelenti, hogy arról a témáról azon a CD-n bővebben található anyag. Az A-CD util és programozási, B-CD grafikai, C-CD demo és játék, végül a D-CD zenei témával emelkedik ki. Mivel hatalmas mennyiségű program található a CD-ken, csupán ezek átnevezése is hónapokat venne igénybe, szerencsére a CD-t összeállító profi Amigasok voltak. Igen precíz, átgondolt és viszonylag gyors is a tengernyi program átnevezése (Info), és az egyes programok kikeresése, mivel mindezt AmigaGuide formában tették, ezentekül mindegyik (téma szerinti) direktoriban külön Index (text) fájlt találunk az aktuális tartalomról, csoport, név, méret, rövid leírás. Aki csak névszerint (ABC) vagy idő alapján szeretné megkeresni a programot ezekre is lehetősége adódik, de azt is meg tudjuk csinálni, hogy innen a Guide-ből kitömörítjük a kiválasztott fájlt, bár erre szerintem mindenkinek be van "lőve" kedvenc fájlmásolója

Most pedig lássunk néhány programot (szerény) ízeitőnek a 12000-ból.

ASM forraslisták, programozási leírások, ROM Kernel Manual (1 MB LHA), ASM coder sul, Amos forrasok extensions (lásd AMOS rovat), C forrasok, C leírás és util AmigaE komplett + forrasok + leírás + E-s újságok, GUI programozása (ASM, E, C), Oberon, Basic, ACE basic, BlitzBasic forrasok és util, összesen kb. 180 MB és ez csak az első lemez. A berhelni vágyók is találhatnak sok építgetni való Amiga kiegészítő-

kedvelői nemcsak "apróbá" szerkesztőket és hasznos programcskákat találhatnak a CD-ken, hanem igen sok objectet, textúrát, valamint rengeteg animációt (Imagine, LW, MPEG), ezek mellett sok digitális kép (JPEG, GIF, IFF) kapott helyet. Na jó, most és itt abbahagyom a felsorolást, mert ahogy ránézek a CD-k tartalmára meg a negyedenél sem tartok. Olyan fajta program nem is létezik Amigara ami ezen a 4 CD-n meg nem található, akár tucatszám. Egyszerűen féltelmes



ket, hang-kepdigitalizáló, HD-s floppy, A1200 tower, I/O board, Midi interface, 1541-Amiga, Virus beeper stb. kapcsolószojok. Texteditorok pl. Gold ED, print progik, fontkészletek úgy 10-15 MB (LHA) a gyűjtőknek

Jatekelőzetesek, shareware, és PD játékok szazal lappanganak a megfelelő fiókokban kb. 200-250 Mbyte-nyi.

Aki esetleg letöltötte "régebbi" demóit, introlt itt újra ratalálhat. Viszonylag sok újabb keletű demókat is rejtenek a CD-k (SwitchBack, ILYAD). Sok slide show, music disc után örömmre pár magyar intro, demó tettek fel a korongokra Nopaga, Ray of Hope 2 stb.

A CD-k legterjedelmesebb részei a zene (util, mod, digit) könyvtárak, csak a 4. CD-n 380 Mbyte (LHA) e fiókocská, van itt kerem minden 53M, MOD, Chups, MED, digit... Zene util hegyek, szerkesztők (Tracker, 4-256 csatornas), playerek, sok Midi-s util, konverterek, ripperek... Másik jelentősebb állomány a PD utilok alkotóják, számuk több ezerre tehető, átnézésük, kipróbálásuk heteket vagy inkább hónapokat vesz igénybe. Grafika, 3D

Az Amiset 1 4 CD -je megvásárolható a PC AND MODELL2000 üzletében, ára pedig a 4 CD-hez, 2.5 gigabyte-hoz viszonyítva egyszerűen nevetségesen olcsó, annyira, hogy még lemasoltatni sem éri meg AMINET CD-k sikerét az is bizonyítja, hogy már a 6. CD-nél tartanak. Persze mindig a legújabb a legdrágább CD, így akinek nem sürgős talán érdemesebb megvárni a következő SET-et (4 CD). A másik hatalmas ötlete az összeállítók az, hogy felhívásokkal fordulnak az AMINET felhasználókhöz

Aki saját készítésű programot tesz fel a rendszerre és beleegyezik abba, hogy a programja rákerüljön a következő CD-s válogatásra, annak INGYEN! elküldik a CD-t. Ez nem kacska, és nem (csak) üzleti fogás, mert az egyik barátomnak már 2 db (AMINET 5-6) CD-t is küldtek a felrakott programjaiért. A következő SET reményeim szerint még az év végén megjelenik, erről tetteitlenül irunk

Addig is kellemes bogarászást

Angler

Hírek

folytatás a 30. oldalról

A fejlesztés jelenleg még az alapoknál tart. A választott nyelv – természetesen – az ANSI C, csak a C-ben meg nem írható részekre használható assembly. Hogy az Amigát megvásárló Escom-mal milyen lesz a fejlesztők kapcsolata, az ebben a pillanatban meg nem tisztázott.

Az Amiga OS-sel kapcsolatos információk az Interneten keresztül érhetők el, az információk csomag az amigosinfo@aobh.xs4all.nl címre küldött leveleire kapható meg.

Light-ROM 2

A nagy sikert elért Light-ROM CD után megjelent a folytatás is. Május eleje óta mindenki számára elérhető az 350 MB új adatot tartalmazó második rész.

A CD-n 3.700 Lighthwave object található, a számtalan textúrán, képen, és animációs map-en kívül. A könnyebb használhatóság érdekében mindenhez tartozik egy kisméretű renderelt kép (thumbnail rendering). Most is megtaláljuk a Showcase könyvtárat, melyben a világ minden tájáról származó renderelt Lighthwave képekben gyönyörködhetünk.



E CD is multiplatformos, azaz nem csak Amigán használható. Ennek különösen most van jelentősége, hogy a Lighthwave 4.0-s változata hamarabb jelent meg PC-re, mint Amigára.

A Lighth-ROM listaára hasonló az elsőéhez, \$39 95-öt kell érte fizetni.

Michael Meshew
Graphic Detail
4556 South Third Street
Louisville, Ky. 40214

USA
(502)363-2986
michael@iglou.com

CD-1200 Plus

A német AltaData egy új, az Amiga 1200-es PMCIA portjára csatlakozó CD-ROM vezérlőt hozott forgalomba. A vezérlővel ATAPI kompatibilis IDE CD-ROM-ok vezérelhetők.



Meghajtó szoftverként a Cache CD filesystem-el mellékelik, mely Photo-CD és multi-session kompatibilis, továbbá támogatja az ISO9660, Rockridge és a Mac HFS formátumot is. Egy CD³² emulator szinten része az összeállításnak, mely az audio-kábellet együtt 230 DM-be kerül.

ComGo GmbH
Schwanthalerstr. 12
80336 München
Germany
Tel : +49 89 3211033
Fax: +49 89 3174957

Az Amiga World nem jelenik meg

Az legreggebbi Amigás újságnak számító amerikai kiadású Amiga World kiadását az 1995 áprilisi számmal megszüntette a kiadó Techmedia Publishing, mely egyébként az IDG kiadó csoport tagja.

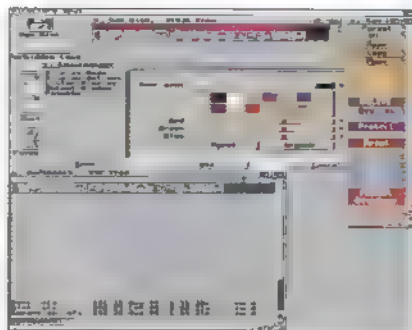
Bár a januári számban meg megünnepelték a AW századik számát és az Amiga tíz éves múltját, valószínűleg a helyzetük már akkor sem volt a legrosszabb. A megszűnés végső indoka az volt, hogy akkor meg nem látszott a tízenegyedik hónapja tartó feldolgozási eljárás vége.

Az Amiga World előfizetői választhatnak, hogy a továbbiakban az Amiga Computing (mely immár szintén IDG kiadvány), vagy a Digital Video-f kiadványok a továbbiakban megkapni.

A Directory Opus a kalózkodás áldozata lesz?

Jonathan Potter, a Directory Opus szerzője megdöbbenésének adott hangot, hogy kevesebb mint egy héttel a program megjelenésétől, széles körben elterjedtek a kalózmásolatok.

Az új változat egyébként 6 hónap kemény munkájának az eredménye, sőt már azóta is megjelent néhány hibajavítás, így a cikk írásának pillanatában 5.11 számít a legújabb változatnak. Az új program megdöbbenő mértékben elter az előző változattól, és nem mindenkinek nyeri el a tetszést, bár az vitathatatlan, hogy lényegesen gyorsabb mint a 4.12-es változat. Az új filozófia legjellemzőbb tulajdonsága, hogy Workbench helyett is használható (installálaskor felajánlja, hogy a Workbench helyett induljon el). A sok változás miatt a régi megszokott konfiguráció a múlté, újra kell kezdeni az ismerkedést az egyes funkciókkal.



Érdekes vélemény olvasható a programról abban az Amiga Formában, melyben 95 %-os értékelést kapott – 640x256-os felbontás használata mellett nem feltétlenül érdemes up grade-elni, mert kisebb a képernyő hasznos felülete mint a korábbi változatokban.

A program ára 139 DM, míg az up grade 69 DM-be kerül.

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr. 33
45131 Essen
Germany
Tel : +49 201 788778
Fax: +49 201 798447

(JOCO)

It's a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



MICHAEL JACKSON - HISTORY

[illegible]

DEEP FOREST - BOHEME

[illegible]

SOUL ASYLUM - LET YOUR DIM LIGHT SHINE

[illegible]

1999

SONY JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK

MI KÉRDÉSÜNK MICHAEL JACKSON-HOZZA KAPCSOLATBAN VAN?

NOVEMBER 15. SZOMBAT. A GYOMI PÉLDÁNSZÁMBAN ELŐTTELT TITKÁRSÁG MEGHÍVÁS ÉS KÉNY

— 5 MIO R. 10 MIO C. 10 MIO C.

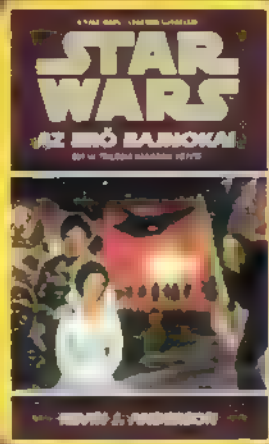
ELŐKÖRÖLT 10 DB CD-T FORSOL KI A SONY MUSIC

© 2007 ELLIOTT L. REYNOLDS. ALL RIGHTS RESERVED. AUGUSTUS 5.

EZEK ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI ÉGY, KÉRD TÖBBEK KÖZÖTT
A KÖVETKEZŐ ANGLEMEZBŐL TÖLTVE:

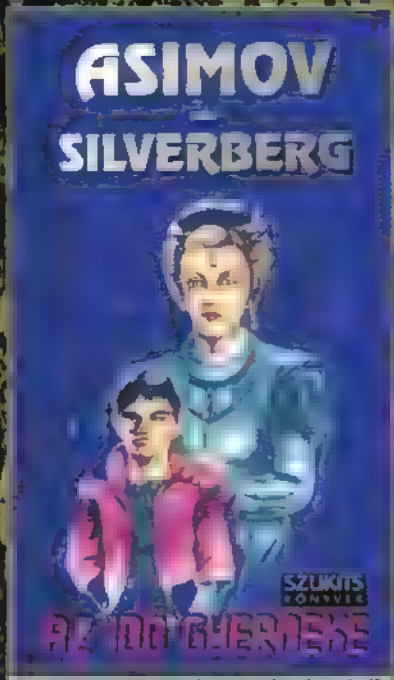
TOPIKUS BT. 3990 Eger, Széchenyi u. 1-3. - MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Városi Gyógyrész. - SÓLYI MUSICLAND 4032 Debrecen, Pécsi u. 57. - PATINUS Hordaszentpál 1061 Budapest, József u. 43. - BLUES BAGOLY Kárpát Zeneiskola 9400 Sopron, Markó u. 49. - Balázs Könyv és Zenebolt 9700 Gödöllő, Dózsa Gy. u. 10. B-7. - 1180 Szigetvárián, 5/5 tér 1. - BÉGA ZENEIOLT Zalaegerszeg, Csabai Árt. - KÖRÖS LÉNEZBOLT 9700 Szombathely, Széchenyi u. 8. - CIGÁR 1061 Budapest, Saffar u. 20. - DIGITAL 1065 Budapest, József u. 40. - 1064 László u. 1094 Budapest, Forrai u. 39-23.

Külvilág



၇

VALHALLA
KÖNYVEK



PLANT GROWTH

Mutlón-végig vezetünk át néhány
pályát, így most ismét fogadják is a
vidéki utazók. A nagy környékben egy
ideig legelőbb az a hely, ahol
Dale Avery - A Rensselaer

[illegible]

Asimov - Silverberg : Az 100 gyémánt

[illegible]

1. A szöveg a magyar nyelv és irodalom tantárgyhoz tartozó, a 10. évfolyamos tanulók számára készített érettségire felkészítő anyag. A szöveg a magyar nyelv és irodalom tantárgyhoz tartozó, a 10. évfolyamos tanulók számára készített érettségire felkészítő anyag. A szöveg a magyar nyelv és irodalom tantárgyhoz tartozó, a 10. évfolyamos tanulók számára készített érettségire felkészítő anyag.

DEMO SCENE

Howdy Amiga Sceners!!!

Az e havi szám nyitásként sokak kíváncsiságát kielégítve, leközlök egy olyan anyagot, amely közveteli módon ugyan, de mégiscsak hozzá tartozik a demológiához, a demotörténelem teljes értékűségéhez. Remélem az érintettek a legnagyobb meglepéssel fogadják majd a hirt. miszerint megjelent a:

The Video Game Soundmakers / Mariacs Of Noise

Felidézem sokak emlékébe, él még a C-64 scene legendás zenészeinek gyűjtőneve, a Ma-



riacs Of Noise. Nemrégiben kaptam meg Jeroen Tel-től, a csapat egyik kiváló tagjától "The Video Game Soundmakers" címet viselő CD albumot. A hanganyagban egyaránt fellelhetjük mind a régi, hamisítatlan computerzok, mind pedig az új kor stílusjegyeit viselő techno irányzatot. Ezen gerincvonalon kívül még számos egyéb műfajt is magában rejt



a nem egészen hatvan perces nyomtatás. Alánek sikerült felleltenem az érdekfeszítő, egy megrendelés erejéig, annak várom tevélet. A borítékot a szerkesztőség címére legyetek szívesek címezni, feltüntetve

hozza minden nagyobb kiadástól, kézzelírt személyes címet. A továbbiakból tevében: tájékoztatók benneleket. A kéréssem pedig ezzel kapcsolatban még csak annyit, hogy megőrzéssel, bármilyen elkötöt választásbortéket is legyenek szívesek küldeni. Most pedig köszök, mit tudok ma felköténi a továbbiakban.

Kapetuly Bead / Oxyron

Code: Ade
Raytrace: TTS
Music: Union

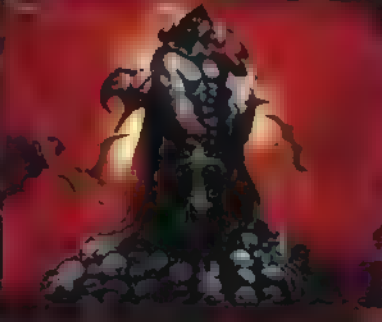
Pár évvel ezelőtt ismertem a

C-64 scene elvesztette nagyjait, memóriáiként vonult be a demozs történetébe ez az igen idős banda. Művészeiket szemlére bizonyítást nyert, hogy a jó öreg gépen mindent meg lehet csinálni, amit bármilyen egyéb tákolmányon. Teltek múltak az évek, és a crew máll sem vesztett népszerűségéből. Mára pedig már az Amigás szekciójuk is biztos alapon nyugszik. Alkotásaikból kiderül, hogy nemcsak a jó code-ás, hanem a fantasztikus design is kellő figyelmet kap. Ugyanis: warmhole effektus, amely egy ör-



vényi animáció, ami textúra megváltoztatást nyel el egy végtelenített algoritmus hatására, vagy a Spacecut rutinjuk, amely két egymással áthalál képező

felületet, mögött nem csak még egy plasmát is mozgathat.



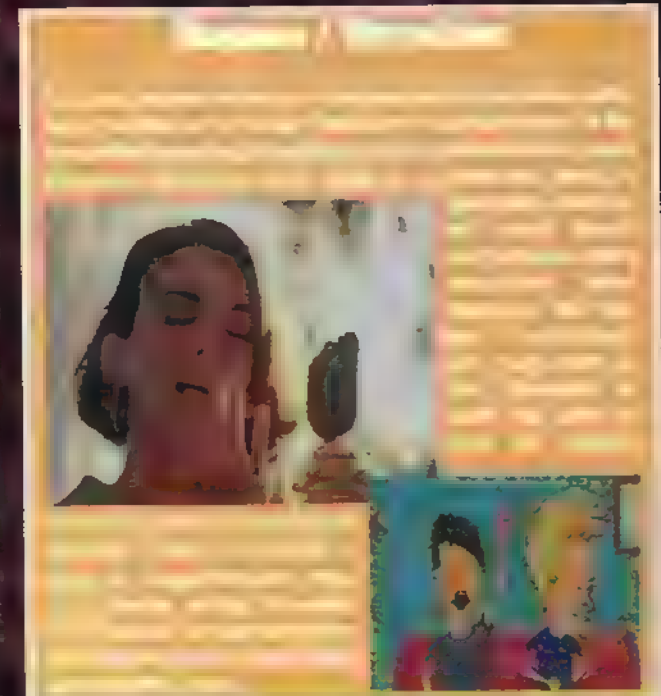
DREAMWALKER

jában. Pihenése sincs idő nála. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy máris készül új, minden bizonnyal felforgató produkciók áll-
és

Dreamwalker / Presses

Code: Sputnik
Graphics: Imperator
Musics: Dreamer

A tengyel headquarter-ü group már az eddigiek során is bizonyította rátermettségét, most pedig újra nekiveselkedett, hogy hírnevét öregbítse egy music disk átal. Az "United Arts Company Inc." animációjával nyitnak, amely meglepően filmzerű kezdés megvalósítá-



sát tette lehetővé számukra. A menürendszer igen ötletesen, némiképp talán egy kicsit drasztikus formában van kidolgozva. Utóbbin a körbe-körbe keringő szemgolyók látványát értem. A zenék pedig egyöntetűen újak a számítógép világában. Nem igazán akarom hinni a fülemnek, amikor a tiroli mulatók táncok egy csoportját felfedeztem, illetve tüt-

pet kaphatunk a Commodore sorsának alakulásáról egészen a születésétől napjainkig. A témák igen széles skálán helyezkednek el. Betekintést nyerhetünk vallási kérdésekbe, illetve különböző, scenetagek által írt fordulatok novellákba. Végül



pedig egy beszámolót olvashatunk a római Pixel Art Expo történetéről, amelyről annyit illik tudni, hogy ugyanúgy competitionnak vannak, mint egy nagy partyn, csak éppen jóval professzi-



tyengetős, csúljogatos (remélem elég népiesen fejeztem ki magam) dallamok csendültek fel. Ebben a pillanatban már tudtam mi hiányzott az életemből. Mellesleg megjegyzem, hogy ilyen zenét megírni nem éppen lányálom. Érdemes tehát részt előtti figyelni arra, milyen technikai apparátust igényelt ezen modulok elkészítése az alkotó részéről. Utóbb hiddensax-ok jelenlétét tapasztaltam a funkció billentyűk által, azonban a stílus továbbra sem nyerte el tetszésemet. Persze kinek a pap, kinek a papné, kinek a lánya.

D.I.S.K. #10 / Gods

Avagy: Digital Information Service for Computer freaks. A norvégok, és egyúttal a scene legrégebbi diskmag-ja idén májusban jubilált. Jubileumi számukban rengetek olyan cikk jelent meg, amely az úgynevezett TFS-ekhez (True Scene Freaks) szól. Bepillantunk Ra / Sanity, Mr. Hyde / Andromeda, illetve Nighthawk / Rebels magánéletébe. Rengeteg fontos információt gyűjthetünk be arról, hogy hogyan kell a megfelelő proggyelvet kiválasztanunk egy adott feladatra. Természetesen sohasem felejtve azt el, hogy Intel Outside. Ké-

CHIT CHAT #15 / Mirage

Bátran állíthatom, hogy ez a mag egyike azon scene-termékeknek, amelyek a lehető legfrissebb hírekkel, és újdonságokkal rukkolnak elő a nagyközönség igényeinek kielégítése céljából. A mostani szám sem okozott csalódást, amelyre jellemző, hogy például Facet, a chart-ok élére magát betéskelő grafikus kizárólag itt volt hajlandó beszámolni elsőnek a "No more lies" címet viselő, az

Tato / Passion

(Code: The Whistle • Gfx: Prowler • Music: Cutcreator)

Újabb dőn szekta alakult a scenetagek legnagyobb ótómé-re / bántalára. A dentroban ugyan nagyrészt csak a csapat jelenlegi felállása, és a jövőben kibocsátásra kerülő művek ecsefelése van fentekén, de az igen jó grafikai, és bolondos audio előállítás mellett. Ha a crew-t alkotó tagok listáját jobban szemügyre vesszük, megállapíthatjuk, hogy nem kezdő banda. A címerük egy, a szájában bevásároló kosarat cipelő ab, amelyet mulan elkönyveltünk, gyorsan bevetkőztünk a nagyobb nyomtatás kedvéért. Igen érdekes az effekt, ugyanis a képernyő színével megegyező palettájú az ábra, és csak akkor tűnik elő, ha a kék színű rasterbarok keresztül futnak rajta. Remélem nemsokára egy napon említhetjük őket a Polka Brothers-szel.



elkövetkezendő hetekben megjelenésre kerülő slideshow-járól. Külön érdekessége a dolognak, hogy minden egyes kép saját alkotás lesz. Facetnak nem titkolt szándéka az sem, hogy ezzel egyúttal talán lehetősége lesz arra is, hogy

pollás. Ezt azzal magyarázza, hogy az elkészített játékot a crackerek introkkal ellátva feltörlik, az introk egy idő után demokká válnak, végül pedig gamegyártás lesz a végeredmény, amelynek megjelenését az újdonsült crackerek már alig várják egy kis törés erejéig. Az újságban egyébiránt található még egy Birthday menürendszer is, amiben a leghíresebb szintagek születési adatait közlik le. Itt aztán elcsodálkozhatunk, ki hány éves is valójában. Biztosíthatlak benneteket, én is meglepődtem, milyen széles korosztály érdekelt az ügyben.

Rainbow / Chromance

(Köszönet illeti Lord / Absolute-at azon képekért, melyek tőle kaptunk.)

közvetett módon ósztónozze a scene többi grafikusait is egy kis krea-

tivitásra. Érdekes

cikket olvas-hatunk a széna életének körtolyama-láról, amely azt hivatott megjelenite-ni, hogy a software há-zak által el-csábított de-momakerek helyett fo-lyamatosan lesz után-





TOPLISTA



TOP 10

UFO - Enemy Unknown
Pizza Tycoon
Dune II
Pinball Illusions
Genesis
Settlers
Sim City 2000
Ishar III
Sensible Golf
Valhalla II

Ponyvaregény
Forrest Gump
Vírus
Nyakunkon az élet
Holt költők társasága
4 esküvő és 1 temetés
Zaklatás
Született gyilkosok
Szenvedélyek viharába
BRIAN élete

K240
Settlers
UFO
Genesis
Dune II
Syndicate
Battle Isle
Transartica
Populous II
Powermonger

BEAR's TOP 10

DEL & CSONGOR FILM TOP 10



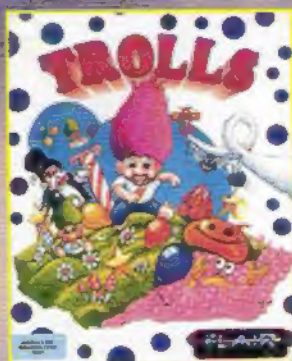
R-TYPE II



KNIGHTMARE



OPERATION
COMBAT



TROLLS



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



LEMEZ MELLÉKLET

SENSIBLE GOLF

A remek golf program játszható demoja.

JOY TIZZ

A PD Zónában ismertetett képnézegető program.

SIEGE OF THE BEAST

Shareware táblás játék.

DOGFIGHT V1.2D

Lövöldözős freeware játék, nagyon jó buli egymás ellen játszani vele.

ASSEMBLY

Az újságban leközölt assembly lista.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:

GURU
1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

TÁBOR

Ugye Te is tudsz a táborunkról? Nos, ha nem tudnál róla akkor sürgősen olvasd el az előző számban az információkat a nyári nagy közös nyaralásról.

Még most sem késő talán, hogy Te is velünk táborozz Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Jelentkezz a GURU
címén:
GURU 1399 Bp.
Pf. 701/765





AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92.

Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.

Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2.

Tel./Fax: 322-3817

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartalma mellett megtalálhatók a CD-k borítói trüv color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapacitást kitöltő katalógus-adatbázisához kapcsolódik több most megjelenő, illetve hamarosan piacra kerülő magyar CD demója is. A katalógus keresztpogramja Windows alatt működik, könnyen kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-ware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd hihetetlen érdekességekről. **Keresse üzleteinkben vagy bármelyik számítástechnikai boltban!**



Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Trupp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztérend-szerrel készült program szórakoz-talja a felhasználót. Teljes képernyős klipet, az együttes tagjainak képes életrajzait tartalmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, minden korosztálynak ajánlott.

Jogalkalmazói számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciával rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés és rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Magyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgymutató, egyszerű keresési rendszer.



TOSHIBA, SONY 76 E

4x SPEED CD-ROM

DRIVE +

10 CD LEMEZ

28.990,- Ft

BITMAX 88S!

Már működik.

NON STOP

Tel.: 267-9918

320,-



CD-tokok és
CD tartók már
40 Ft-tól

Új CD-k, Szuper árak

Dark Forces 9990,-

System Shock 6990,-

hef árak nagy kedvezmények

Postai utánvét

Tel.: 267-9919

1410 Bp. Pf. 185

György, Kényelmeg.

Hardware-M

1067 Bp. Csengery u. 55. Tel: 132-6841

Az olcsó is lehet jól

286-os már 18.000,- Ft-tól

386-os már 25.000,- Ft-tól

486-os HÍVJUNK!!!

Hangposta és

FaxBank

4 ONLINE VONAL

Tel.: 267-9916

Éjelnappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

Írható CD-lemezek

nagy választékban

1190,- Ft -tól

TDK, Kodak, Philips



Mentse, ami menthető!

ADATARCHIVÁLÁS

3000,- Ft, lemezzel együtt

Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

saját CD-ROM-on.

Az átlagos 20 %-os kedvezmény mellett vásárlásával értékes nyereményeket, amerikai utazást nyerhet!

A részletekről kérje ismeretleneket üzleteinkben.

A részletekről kérje ismeretleneket üzleteinkben.

A részletekről kérje ismeretleneket üzleteinkben.

A részletekről kérje ismeretleneket üzleteinkben.

A részletekről kérje ismeretleneket üzleteinkben.

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.



Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt érdekességeket, tananyagot, leckéket, tesztjeit és kiegészítő gyakorlatokat elsősorban az élő, beszélt nyelvi elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinek ajánljuk, akik szeretnék az autódiktáló módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kiírt tesztet a szerzőknek visszaküldjék, akik kijavítják.

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Ajtó, Bethlehemi királyok) magyar, angol, eszperantó, francza, német, olasz, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak, képanyaggal szívesítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmáig ez a legkisebb gyerekek számára CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.



Friss információk a TXT 375. oldalán

Friss információk a TXT 375. oldalán